02 2017 | 233
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

THE LAST GUARDIAN

НЕВЕДОМА ЗВЕРУШКА

FINAL FANTASY XV

ПОСЛЕ СТОЛЬКИХ ЛЕТ? ВСЕГДА!

ИТОГИ 2016 ГОДА

ГЛАВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ, СОБЫТИЯ, ИГРЫ

by Hennady

FINAL FANTASY XV • DEAD RISING 4 • WORLD OF FINAL FANTASY • THE LAST GUARDIAN • STEEP
DESTINY: RISE OF IRON • KILLING FLOOR 2 • THE DWARVES • THROUGH THE WOODS • VIRGINIA
POKÉMON SUN AND MOON • WATCH DOGS 2 • BATTLEFIELD 1 • WORLD OF WARCRAFT: LEGION
WATCH DOGS 2 • DISHONORED 2 • GEARS OF WAR 4 • UNCHARTED 4: ПУТЬ ВОРА • DARK SOULS 3
DOOM • TOM CLANCY'S THE DIVISION • DEUS EX: MANKIND DIVIDED • FIREWATCH • OVERWATCH

9 771560 258026 17002
игроМедиа

FOR HONOR™

ВСЕ МЫ СМЕРТНЫ. ЛИШЬ НЕМНОГИЕ ЖИВУТ ВЕЧНО.

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

СРАЗИТЕСЬ ЗА ВЫЖИВАНИЕ ВАШЕГО НАРОДА В УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ

5 МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ

ОПРОБУЙТЕ 5 РЕЖИМОВ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Дата выхода - 14.02.2017

www.forhonorgame.com

PS4 XBOX ONE PC DIGITAL DOWNLOAD

18+

© 2016 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Логотип For Honor, Ubisoft и логотип Ubisoft являются торговыми марками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах.

UBISOFT

РЕКЛАМА

ЛОГАН

В КИНО С 2 МАРТА

18+

MARVEL

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD,
80 347 – «Игромания»

«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD,
38 900 – «Игромания»

«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD,
12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

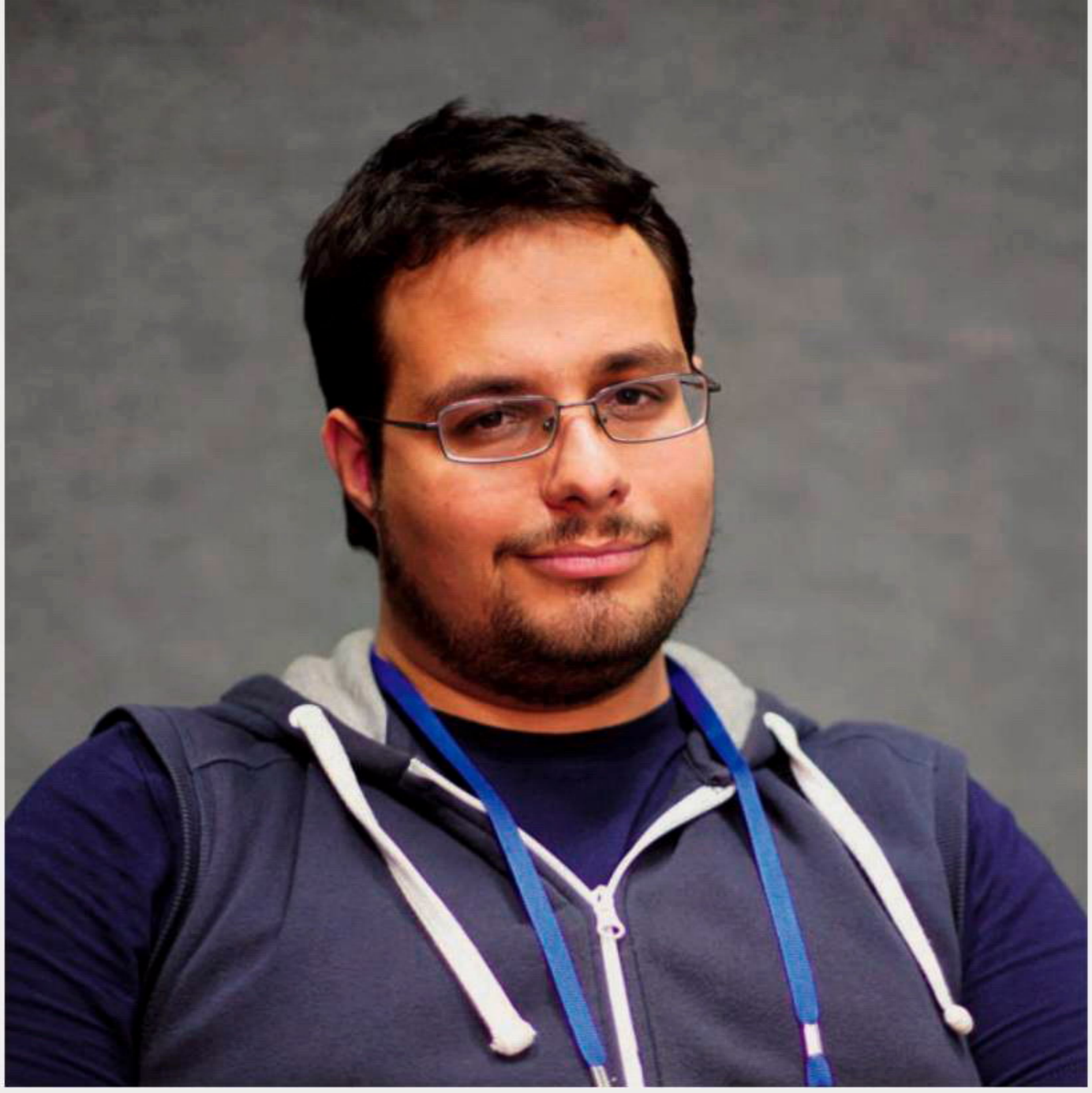
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Для «Игромании» декабрьско-январская пора – очень жаркая и насыщенная работой, потому что мы готовим подведение итогов года. Это сложная и увлекательная работа, в которой задействованы десятки человек, и ее результаты вы можете изучить в этом номере. Помимо 54 страниц в соответствующем разделе, в «Железном цехе» вы найдете три разворота про лучшие видеокарты, мониторы и прочую технику 2016 года для геймеров.

Отгремели новогодние праздники, все более-менее пришли в себя и влились в привычный рабочий график. И пускай январь – мертвый сезон для новых релизов, мы не можем оставить наших читателей совсем без рецензий! Тем более что под самый занавес 2016 года свет увидели сразу несколько важных проектов – долгожданные **Final Fantasy XV** и **The Last Guardian**, очередная, но от того не менее увлекательная **Pokémon Sun and Moon** и замечательная снежная **Steep**.

Кроме того, здесь вы найдете вторую часть чертовски крутой и интересной статьи Фёдора Кокорева, посвященной ARG, устроенной **Blizzard** по случаю добавления в **Overwatch** нового персонажа – Сомбры. Кстати, нашу собственную ARG, начало которой спрятано где-то в недрах первой части статьи (см. №232), еще не прошли. Так что смело подключайтесь, это ваш шанс!

Ну и какой номер без эксперимента? В данном случае это новая рубрика – «Косплей». В ней мы даем слово самим мастерам крафта и перевоплощений, а заодно показываем их лучшие работы. Не стесняйтесь писать на почту, по вкусу ли вам такая рубрика и кого из косплееров вам бы хотелось в ней увидеть. Адрес все тот же: **post@igromania.ru**.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 28 февраля. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

В ВАШ ГОРОД НЕ ПРИВОЗЯТ НАШ ЖУРНАЛ? ПРОДАВЦЫ ЛОМЯТ НЕСУСВЕТНУЮ ЦЕНУ?

НЕ ПЛАТИТЕ ПЕРЕКУПЩИКАМ. ПОКУПАЙТЕ
«МИР ФАНТАСТИКИ» И «ИГРОМАНИЮ» В НАШЕМ
МАГАЗИНЕ ПО РЕДАКЦИОННОЙ ЦЕНЕ И С ДОСТАВКОЙ!

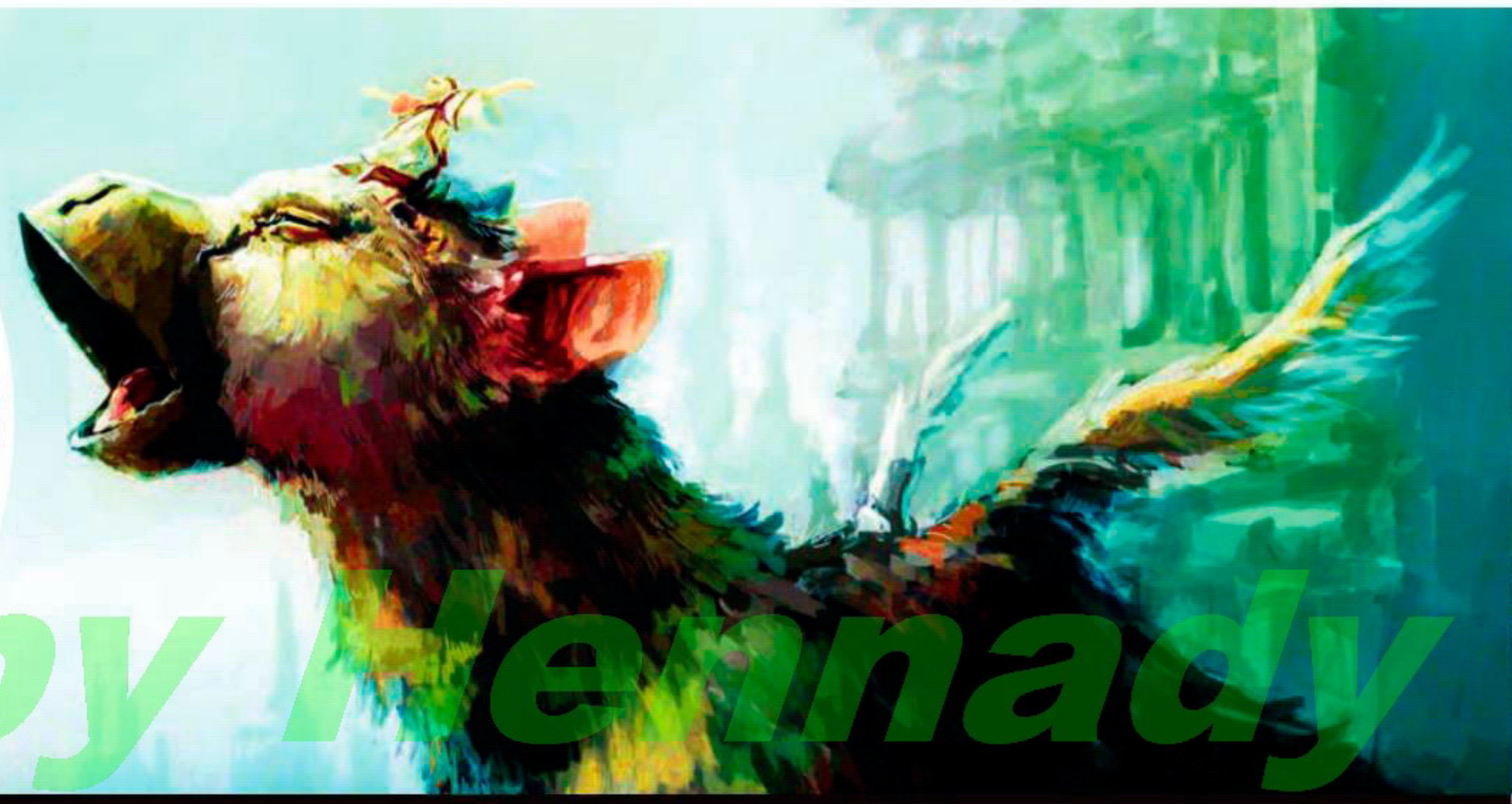
IGROMANIA.RU/KUPI

16+

РЕКЛАМА

102

ЛЕИ РАДНА
В НОВОЙ РУБРИКЕ
«КОСПЛЕЙ»



by Nemnady

68 THE LAST GUARDIAN
БОЛЬШОЕ ПЕРНАТОЕ НЕЧТО

6–59 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Итоги 2016 года

60–91 ВЕРДИКТ
60 Final Fantasy XV
64 World of Final Fantasy
68 The Last Guardian
72 Pokémon Sun and Moon
74 Dead Rising 4
78 Killing Floor 2
80 The Dwarves
84 Through the Woods
88 Virginia
90 Steep

92–101 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
92 Охота на Сомбру, часть 2
98 Destiny: Rise of Iron

102–107 КОСПЛЕЙ
102 Леи Радна

108–123 ИГРА МЕСЯЦА С LG
108 Убежище хакера
110 Пять красивейших мест Watch Dogs 2
114 Стрит-арт в Watch Dogs 2
120 Хакнуть всех и каждого

124–139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железный парад
130 Тестирование компьютера MSI Aegis Ti
133 Тестирование клавиатуры HyperX Alloy FPS
134 Игровой компьютер Edelweiss MSI Edition
136 Светодиодный проектор LG PF1500G
138 Разумный компьютер

60 FINAL FANTASY XV
ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

80 THE DWARVES
СИЛА В БОРОДЕ

92 ОХОТА НА СОМБРУ
ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ПОСТЕРЫ
Косплей: ГВИНТ
Final Fantasy XV

НАКЛЕЙКИ
Dead Rising 4
The Dwarves
Final Fantasy XV
The Last Guardian

РЕКЛАМА
Обложка
Ubisoft. 2
ООО Игромедиа 3
Destiny Development 4

В номере
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ООО Игромедиа 3

by Hennady

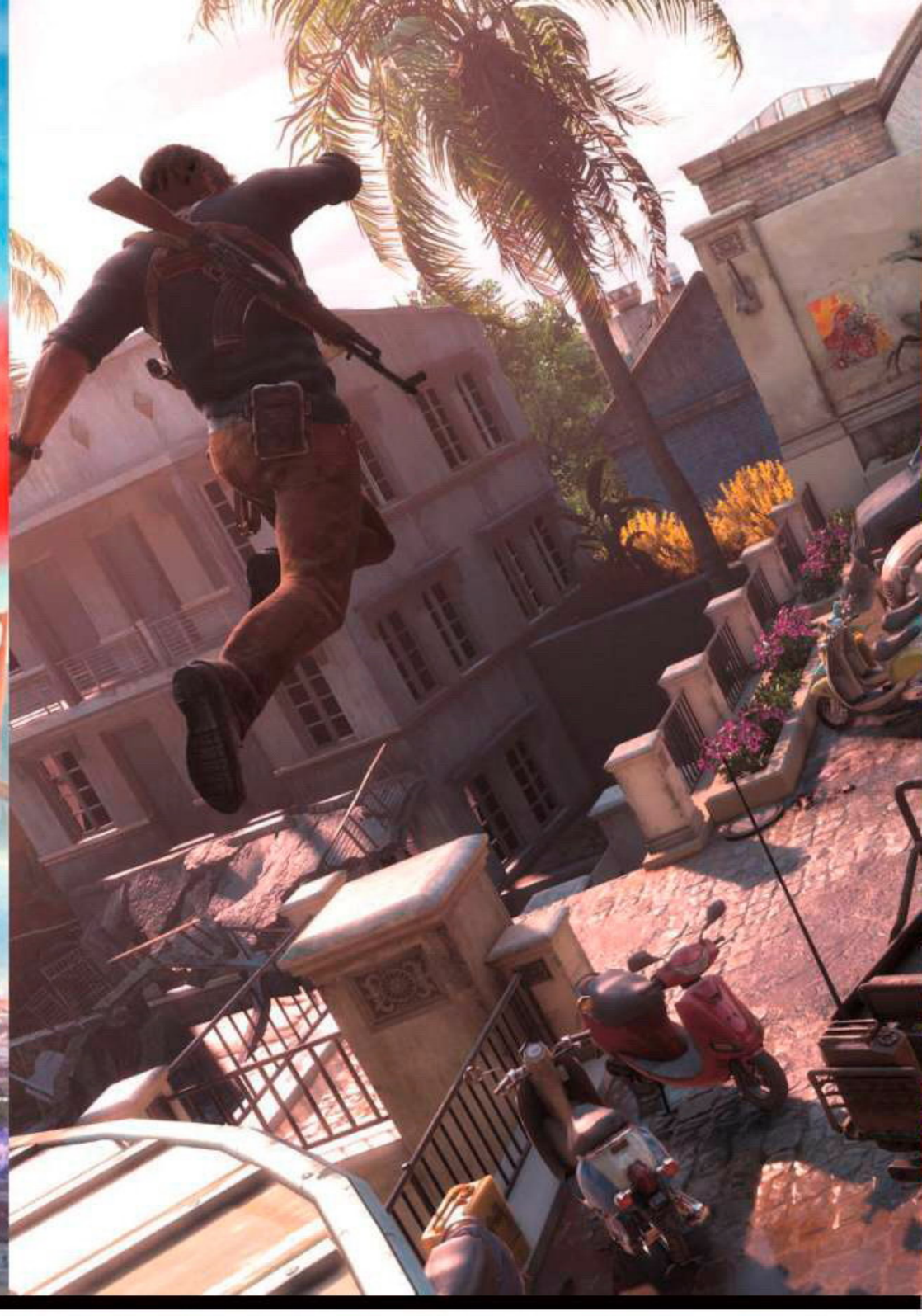
90 STEEP
СНЕЖНАЯ СКАЗКА

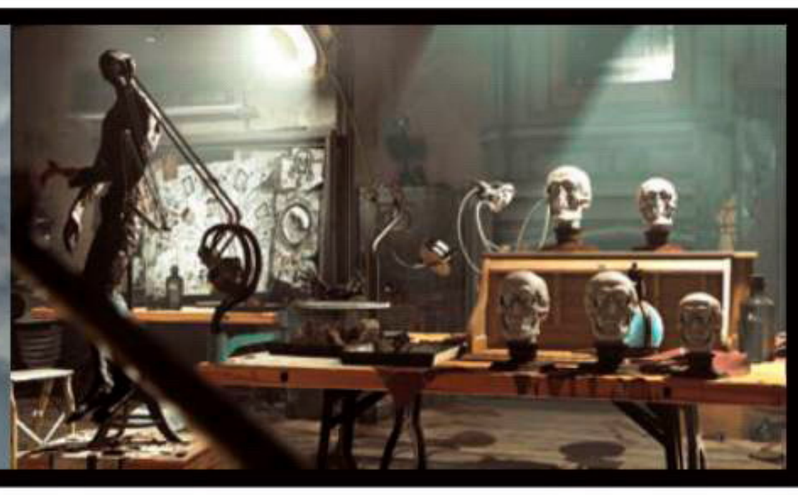
140–141 ПОЧТА
140 Отвечаем на вопросы читателей

142–143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Коробочная магия

124
ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД
РАВНЕНИЕ НА НИХ



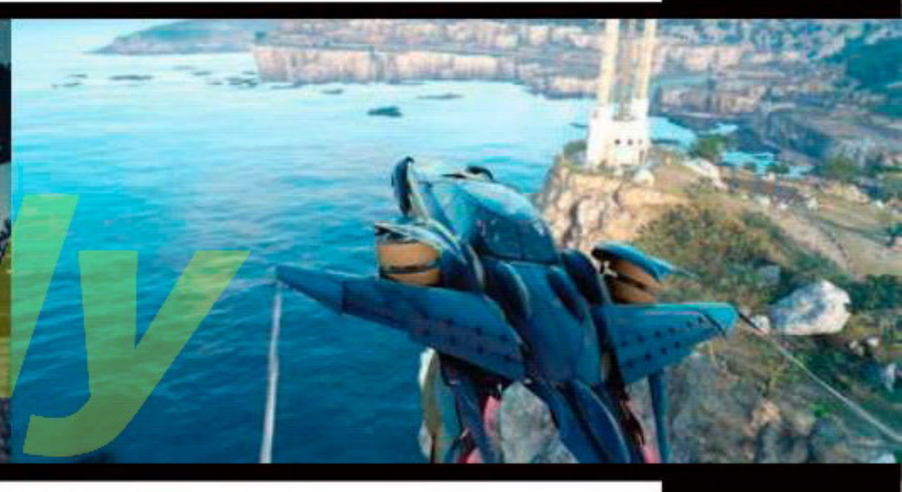


ИТОГИ

ЭПИЧЕСКОЕ ПОДВЕДЕНИЕ ИГРОВЫХ ИТОГОВ ГОДА

Непростым выдался ушедший 2016 год! И итоги по нему было подводить ой как непросто. Нашим авторам и редакторам пришлось переиграть в десятки игр, сорвать свои голоса в спорах и сбить руки о клавиатуры во время написания текстов. Зачем такие усилия? Потому что мы нацелились сделать максимально объективное подведение итогов года, где игра занимает первое место не потому, что человеку, пишущему соответствующий подраздел, так захотелось, а потому, что это было коллективное решение редакции, закаленное в спорах. И порой эти споры были действительно жаркими!

К слову, раздачей слонов и расстановкой игр по пьедесталам мы не ограничились. Вместе с жанровыми номинациями у нас тут собрался кое-какой аналитический материал, – мы прошлись по самым значимым событиям и тенденциям. Например, многим в индустрии год запомнился появлением игры, чье имя стало настоящим синонимом для слова «разочарование»: No Man's Sky. А еще в 2016-м подошли к своему логическому завершению сразу несколько культовых игровых серий. Так что это именно итоги, а не просто «лучшие игры 2016 года по версии «Игромании». Устраивайтесь поудобнее и приятного чтения!



by Hennady

2016

08	Главные новости 2016 года
14	Онлайн-итоги
18	Ролевая игра года
20	Стратегия года
22	Гонки года
24	Боевик года (одиночная кампания)
26	PvP года
28	Кооператив года
30	Файтинг года
32	Стелс года
34	Квест года
36	Приключения года
38	Песочница года
40	Графика года
42	Инди-игра года
44	Переиздание года
46	Лучшие игры для 21:9
48	Игра года
52	Анонс года
54	Тренд года
55	Утраты года
56	No Man's Sky года
58	Герой года
59	Саундтрек года

ИНДУСТРИЯ В 2016 ГОДУ

САМОЕ ВАЖНОЕ, ДОБРОЕ, ВЕЧНОЕ

ИГРОМАНИЯ.РУ

Конец года – время подводить итоги и делать прогнозы. Давайте сейчас вспомним, какие события поразили нас в уходящем 2016-м. Как говорится, «что сделало наш год». Без лишних слов – начнем!

АСТРОЛОГИ ОБЪЯВИЛИ ЭПОХУ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Когда в будущем историки игровой индустрии будут писать свои многотомные труды, 2016 год они обозначат как начало эпохи виртуальной реальности. В том, что это будет именно эпоха, а не короткий всплеск интереса, мы уже не сомневаемся. Хотя ожидаемой революции так и не произошло. Именно в этом году все устройства от основных игроков рынка поступили в широкую продажу. Прием предзаказов на потребительскую версию Oculus Rift был открыт еще 6 января, а до релиза шлем добрался в марте. Еще через пару недель вышел HTC Vive от **Valve**. Ну а Project Morpheus, переименованный в PlayStation VR, **Sony** выпустила только в октябре.

Реальными цифрами по продажам ни одна из компаний все еще не делится. Но аналитики из **SuperData** в начале декабря обнародовали свои прогнозы, и, если им верить, энтузиазм публики оказался весьма умеренным. Миллион устройств ни одна из компаний до конца года так и не продаст. На первом месте будет PS VR – 750 000, на втором HTC Vive – 450 000, ну а Oculus купят только 355 000 человек. Сравнение, может, и не очень уместное, но даже консоль Wii U, которую принято считать не очень успешной, продалась лучше.

Причины понятны: цена и у Oculus Rift, и у HTC Vive весьма кусачая, а системные требования предполагают наличие очень мощного компьютера. Для шлема от Sony не нужно ничего, кроме PS4 и камеры к ней, да и стоит он на порядок меньше, хотя по качеству картинки конкурентам явно проигрывает.

Что важнее, полноценных игр для виртуальной реальности пока что очень и очень мало. Львиную долю библиотеки всех устройств составляют простенькие проекты, в которых геймплея на час или два. А дорогие и масштабные хиты разработчикам пока создавать невыгодно. Их просто некому покупать. Последствия этого ощутила на себе компания **Crytek**, которая испытывает большие финансовые трудности после релиза **Robinson: The Journey**. Но все же шлемам виртуальной реальности удалось главное – они открыли новый способ рассказывать истории и взаимодействовать с игроком. Надеемся, что в следующем году на VR все-таки выйдет гораздо больше игр и шлемы не будут пылиться без дела.

ПОКЕМОНОМАНИЯ

Когда в прошлом году **Nintendo** показывала трейлеры своей мобильной игры про покемонов, мы и представить не могли, во что все это выльется. Выглядело, конечно, занятно, но вряд ли кто-то всерьез полагал, что проект в дополненной реальности по-настоящему сведет планету с ума.

Перечислять все рекорды, которые поставила **Pokemon GO**, можно долго. За неделю с момента своего релиза в начале июля игра заработала четырнадцать миллионов долларов. За месяц – двести миллионов. Она стала самой скачиваемой мобильной игрой за всю историю США, оставив позади и **Angry Birds**,

РЕЙТИНГ КАРТИНЫ «ВАРКРАФТ» НА ПОПУЛЯРНОМ САЙТЕ ROTTEN TOMATOES ВСЕГО 28%

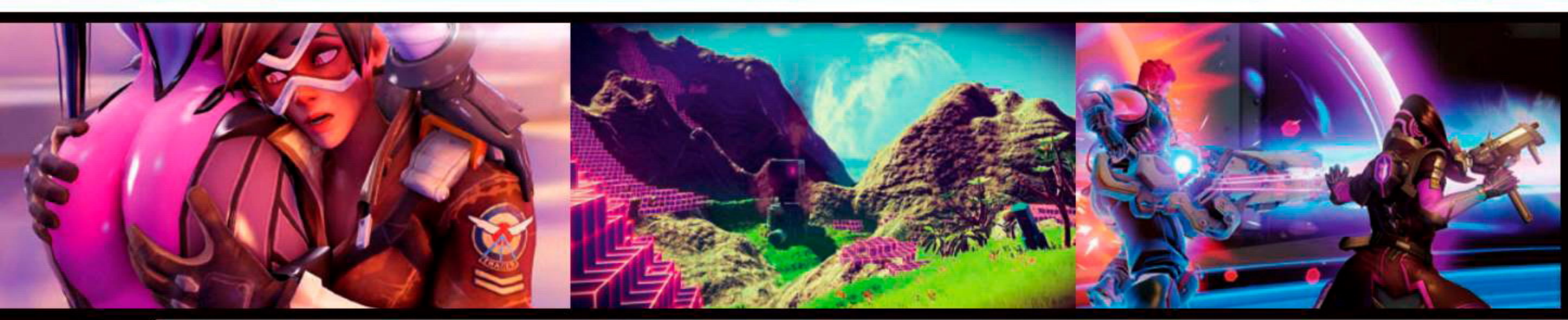
и **Flappy Bird**, и **Candy Crush**. На пике популярности было зафиксировано, что слово «покемон» в Google ищут чаще, чем порно. Акции компании Nintendo в первые дни взлетели на десять процентов, а после – на восемьдесят шесть, благодаря чему корпорация натурально гребла миллиарды. Правда, потом акции резко обрушились, стоило японцам признать, что непосредственно к разработке они не имеют никакого отношения и за все ответственна **Niantic**, – но это уже совсем другая история.

Летом целые толпы людей бродили по улицам в поисках редких карманных монстров. Некоторые смельчаки не стеснялись ловить покемонов в церквях, музеях (в том числе и музее Холокоста), в домах незнакомых людей. Всяческих казусов за два месяца безумной популярности игры произошло немало.

Уже в начале осени эпидемия благополучно закончилась. Сейчас в Pokemon GO играют разве что самые матерые фанаты. Но пока о карманных монстрах говорили все, голливудские боссы успели заключить важную сделку. Кинокомпания Legendary Pictures, ответственная за «Тихоокеанский рубеж» и франшизу «Голодные игры», приобрела права на фильм про покемонов. Причем экранизируют они одну из самых странных игр в серии – «Детектив Пикачу», где знаменитый желтый зверек разговаривает и расследует преступления. Сценарий пишут Николь Перлман, соавтор марвеловских «Стражей галактики», и создатель мультсериала «Гравити Фолз» Алекс Хирш. Когда именно мы увидим на большом экране существ, что свели мир с ума, пока не известно.

ПРАВИЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

В этом году состоялся первый эксперимент компании **Blizzard** в настоящем большом кинематографе. Ведь она не просто продала права на экранизацию **Warcraft** – нет, Blizzard Entertainment тщательно контролировала все стадии создания фильма, который, напомним, провел в производственном аду целых десять лет. И конечный результат не разочаровал фанатов. Но, к большому сожалению, ни капли не впечатлил кинокритиков. Рейтинг картины «Варкрафт» на популярном сайте Rotten Tomatoes всего 28%.



НА ПИКЕ ПОПУЛЯРНОСТИ БЫЛО ЗАФИКСИРОВАНО, ЧТО СЛОВО «ПОКЕМОН» В GOOGLE ИЩУТ ЧАЩЕ, ЧЕМ ПОРНО

Такие разгромные оценки прессы не могли не повлиять на сборы фильма. В домашнем прокате «Варкрафт» с треском провалился, собрав лишь сорок семь миллионов долларов при бюджете в сто шестьдесят. Зато мировой прокат позволил картине окупиться по крайней мере дважды.

Ну и, конечно, совершить революцию в экранизациях видеоигр фэнтезийный блокбастер не смог. Сами мы считаем, что это действительно хороший фильм, особенно на фоне других попыток перенести игровые сюжеты на большой экран. Но общая ситуация в этой области все так же печальна. Надеемся, что Blizzard не оставит попытки создавать не только отличные игры, но и классные фильмы по своим вселенным.

КУЛЬТ OVERWATCH

Тем более что с играми у Blizzard все замечательно. В мае, спустя полтора года после анонса, состоялся релиз сетевого шутера **Overwatch** – первой новой IP авторов **Diablo** и **Warcraft** за последние десять лет. Когда игру впервые показали на BlizzCon 2014 и объявили, что компания будет заниматься именно ею, а не загадочным проектом «Титан», многие игроки испытали разочарование. Overwatch начали сравнивать с **Team Fortress** и упрекать в неоригинальности. К тому же у Blizzard почти не было опыта в создании шутеров.

Но уже на этапе бета-тестирования игра начала набирать популярность, а после релиза и вовсе взорвала игровое сообщество. К концу первой недели в Overwatch играли семь миллионов человек. Еще через неделю – десять миллионов, а к октябрю это число перевалило и за двадцать. Боевик был назван мультиплеерным проектом с наибольшим темпом роста игроков в индустрии.

Про оценки прессы и говорить нечего. На Metacritic у Overwatch 91 балл. Мы поставили игре заслуженные десять из десяти. Также проект получил премию The Game Awards как лучшая игра года. В общем, Blizzard в очередной раз удалось покорить почти всех и сотворить однозначный хит.

ПУСТОЕ НЕБО

No Man's Sky была одной из самых амбициозных и ожидаемых игр 2016 года, а в результате стала главным разочарованием. Для простых игроков, для журналистов и для самого Шона Мюррея, идейного лидера **Hello Games**. Кажется, он так сильно верил в свой проект мечты, что заразил этой верой всех остальных. Напомним, он обещал в игре мультиплеер, разнообразную и живую вселенную, реалистичную физику, флору и фауну, живущую по реальным законам биологии. В общем, много всего. Неудивительно, что потенциальным фанатам настолько не терпелось прикоснуться к шедевру, что Мюррей даже получал письма с угрозами после переноса даты релиза.

Ожидание было настолько невыносимо, что игру выкрали за неделю до выхода. Самый нетерпеливый фанат выкупил диск за тысячу долларов. Он же заронил в игровом сообществе сомнения, описав свои первые дни в игре. Опасения подтвердились сразу после выхода: в No Man's Sky не оказалось и половины обещанного Шоном Мюрреем. Игровая пресса была готова к такому повороту событий, поэтому судила итоговый продукт, а не гипотетический. В результате на Metacritic у игры умеренная оценка в 61 балл.

Но геймеры были беспощадны. Волна возмущения и разочарования игрового сообщества поднялась так высоко, что в Великобритании в отношении Hello Games даже возбудили дело по обвинению в недостоверной

ЧТО ИМЕННО НАМ ПОКАЗАЛИ НА E3, МЫ ТАК ДО СИХ ПОР И НЕ ПОНЯЛИ

рекламе. Впрочем, расследование показало, что все обещания давал только сам Шон Мюррей. В трейлерах и промоматериалах ничего такого не было. Поэтому весь свой гнев игроки могли выражать только через возврат денег в Steam.

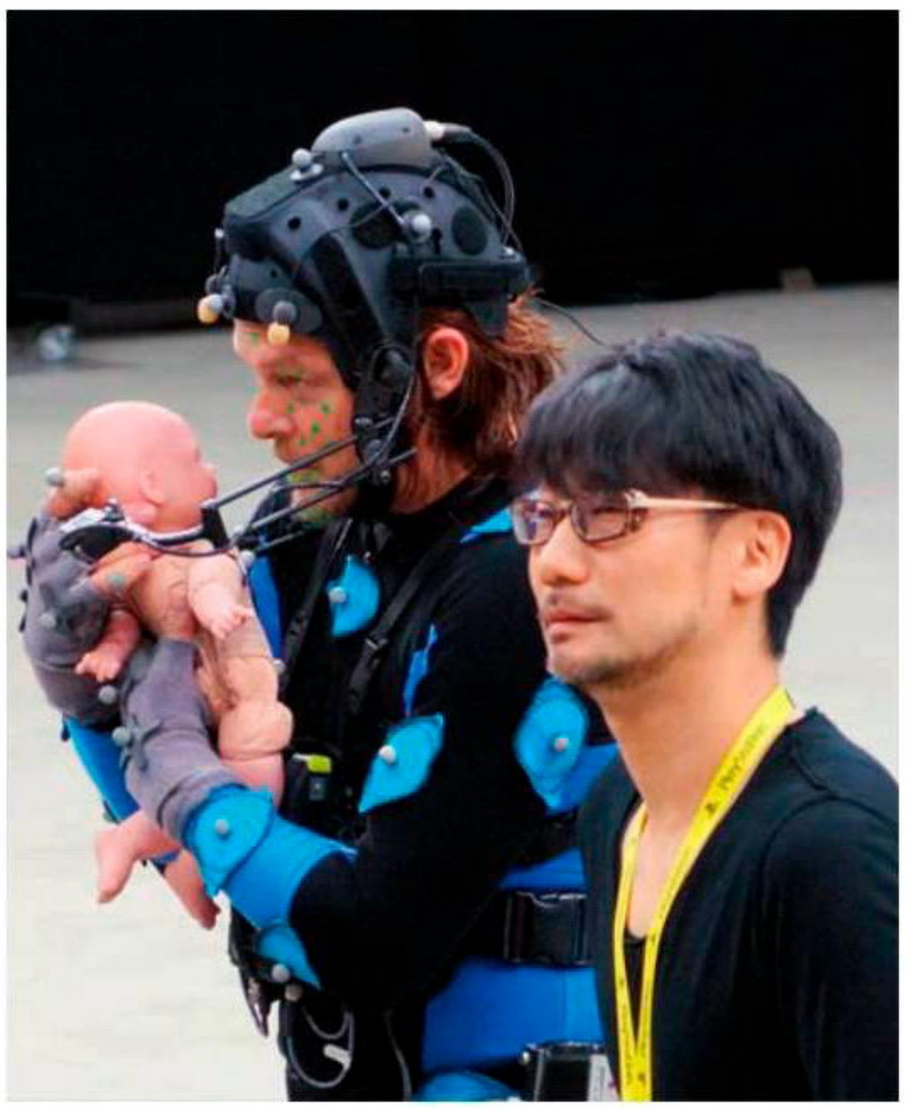
Сейчас Hello Games периодически выпускает большие патчи, которые постепенно наполняют No Man's Sky контентом. Возможно, однажды она превратится в некое подобие той игры, что нам обещали. Но, как говорится, первое впечатление можно произвести только один раз.

АНОНС КОДЗИМЫ

А вот самой ожидаемой игрой 2017-го и, наверное, 2018 года можно уже сейчас назвать **Death Stranding** Хидэо Кодзимы. Отмена **Silent Hills** и расставание геймдизайнера с компанией **Konami** были в числе самых громких новостей прошлого года. Уже тогда создатель серии **Metal Gear** заявил, что намерен основать собственную студию и заняться неким большим проектом.

И вот на выставке E3 2016 Кодзима представил трейлер эксклюзива для PlayStation 4, с трудно переводимым названием Death Stranding. Там мы увидели Нормана Ридуса, звезду сериала «Ходячие мертвецы». Напомним, что именно он должен был сыграть главного героя в отмененной Silent Hills.

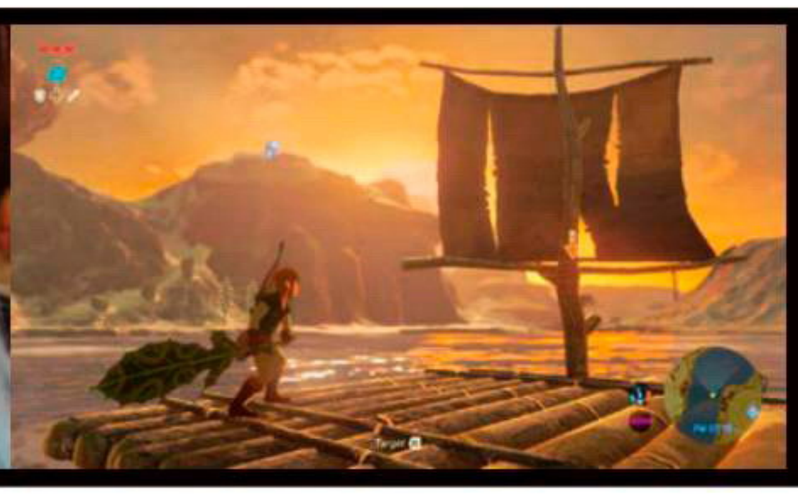
Что именно нам показали на E3, мы так до сих пор и не поняли. Почти во всех игровых изданиях и на форумах в Сети появились многочисленные теории и трактовки загадочного ролика. Все последующие месяцы Кодзима мизерными дозами скармливал публике информацию о концепции своей игры, но не вдавался в подробности. Известно лишь, что это будет экшен от третьего лица с какой-то инновационной формой мультиплеера.



КОДЗИМА,
младенцы и технология захвата движения – вместе, как минимум до выхода Death Stranding

А еще Death Stranding подстегнула армию интернет-детективов. Анализируя твиты и посты в Instagram, те выяснили, что в проекте участвует Мадс Миккельсен, известный по сериалу «Ганнибал». Это подтвердилось гораздо позднее, на вручении премии The Game Awards, где Кодзима представил второй трейлер игры.

Помимо Миккельсена, в ролике засветился единомышленник японского геймдизайнера – Гильермо



дель Торо. Также ходят слухи, что на участие в проекте подписалась целая команда голливудских звезд первой величины, в числе которых Идрис Эльба и Райан Рейнольдс. А недавно Кодзима сообщил и некоторые технические подробности о Death Stranding. Игра делается на том же движке, что и ожидаемая **Horizon: Zero Dawn**. Разработчики из студии **Guerrilla Games** геймдизайнеру эту технологию подарили. Уникальный для индустрии случай.

Вероятность того, что Death Stranding выйдет в 2017 году, почти нулевая. Но мы не сомневаемся, что в течение ближайших месяцев узнаем от Хидэо Кодзимы немало интригующих подробностей.

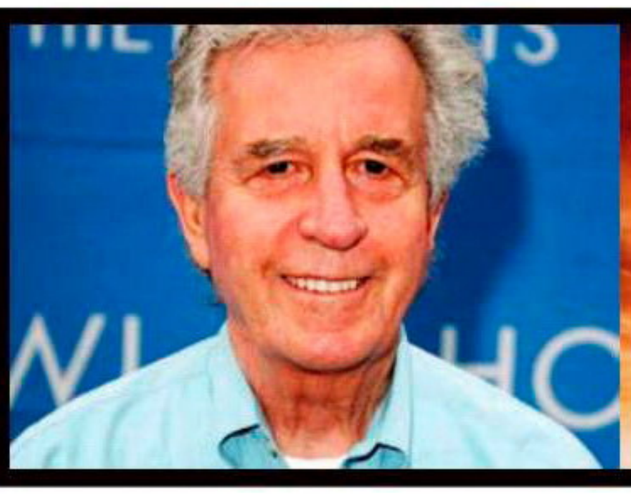
НОВАЯ КОНСОЛЬ

Еще одним громким анонсом уходящего года стала консоль Switch, ранее носившая кодовое название NX. О том, что компания Nintendo работает над новой системой, еще весной 2015-го объявил ныне покойный Сатору Ивата. Что именно она будет собой представлять, было не ясно до нынешнего лета, когда в Сеть утекли концепт-арты устройства. Как выяснилось позднее, весьма достоверные.

Официально же Nintendo Switch была представлена в конце октября. Новая разработка японцев – первый в своем роде гибрид консоли домашней и портативной. У нее есть база, через которую Switch подключается к телевизору, и переносной экран со съемными контроллерами Joy-Con. Отдельно можно будет приобрести более привычный геймпад Nintendo Switch Pro. Позже стало известно, что в основу консоли лег модифицированный чип Tegra от **NVIDIA**, на котором работают многие топовые смартфоны. По мощности Switch будет превосходить Wii U, но до той же PS4, увы, не дотянет. Издатель объявил, что на Западе устройство начнут продавать 3 марта по цене 300 долларов. В нашей стране консоль можно будет купить за 22 499 рублей. За эти деньги игроки получат саму Switch, контроллеры Joy-Con, держатель Joy-Con (с его помощью можно собрать единый контроллер), набор ремешков, док-станцию, HDMI-кабель и блок питания.

Свою поддержку консоли уже выразили **Activision**, **Electronic Arts**, **Ubisoft** и **Bethesda**. Стартовая линейка Switch постепенно дополняется, но уже понятно, что главным system seller должна стать **The Legend**

НОВАЯ РАЗРАБОТКА ЯПОНЦЕВ – ПЕРВЫЙ В СВОЕМ РОДЕ ГИБРИД КОНСОЛИ ДОМАШНЕЙ И ПОРТАТИВНОЙ



РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ СТУДИИ GUERRILLA GAMES ГЕЙМДИЗАЙНЕРУ ЭТУ ТЕХНОЛОГИЮ ПОДАРИЛИ. УНИКАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ

of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo Switch поступит в продажу в марте 2017 года.

КИБЕРСПОРТ

Уходящий год стал чрезвычайно важным для отечественного киберспорта, ведь его признали на государственном уровне. Теперь мероприятия по компьютерному спорту могут проходить под эгидой Министерства спорта, а участники соревнований – бороться за звания мастера спорта России, мастера спорта международного класса и заслуженного мастера спорта России. Правда, какие турниры необходимо выиграть, чтобы получить эти почетные звания, пока не известно.

Ранее также сообщалось, что киберспорт может быть включен в программу Олимпиады. Международная федерация киберспорта надеется урегулировать этот вопрос к 2020 году. Именно тогда пройдут летние Олимпийские игры в Токио.

Нельзя забывать и про невероятные успехи команды **Albus NoX Luna**. Ребята дошли до четвертьфинала чемпионата мира по **League of Legends**, одного из крупнейших соревнований на международной киберспортивной арене. До ANX ни одному коллективу из СНГ не удавалось зайти так далеко. Теперь прецедент создан, так что ждем в 2017 году новых громких побед.

СНИЖЕНИЕ КАЧЕСТВА

Найти что-то качественное в Steam с каждым годом все сложнее и сложнее из-за переполненности. Шутка ли, 40% всех игр в магазине поступило в продажу в 2016 году! А если учесть, что контроля качества в Steam как не было, так и нет, то большая часть этих сорока процентов – поделки, сляпанные чуть ли не на коленке.

К сожалению, и с крупными PC-проектами ситуация стала только хуже. Если в прошлом году игроков больше всего огорчил «Бэтмен», то в этом к нему присоединились уже упомянутая No Man's Sky, **HITMAN**, **Mafia III** и некоторые другие. Помимо спорного содержания, все эти игры на старте выдавали неприемлемо низкую частоту кадров и полнились багами.

ПОТЕРИ

В 2017 году игровая индустрия снова не досчитается целого ряда разработчиков и проектов. Компания Sony в марте закрыла студию **Evolution**, известную по гоночным симуляторам **World Rally Championship** и **MotorStorm**. Причиной стал проблемный запуск и прохладный прием автосимулятора **DriveClub**.

Microsoft отменила разработку онлайновой ролевки **Fable Legends** и распустила знаменитую **Lionhead Studios**. Напомним, что на счету команды, основанной Питером Молиньё, такие известные проекты, как **Black & White**, **The Movies** и, конечно же, серия **Fable**.

Прекратила свое существование студия **United Front Games**, разработавшая **Sleeping Dogs**. Компания **Disney** прекратила поддержку проекта **Disney Infinity**, закрыла свое игровое подразделение и объявила, что больше не будет заниматься видеоиграми напрямую. Из-за низкого онлайна без поддержки остался сетевой боевик **Evolve** от **Turtle Rock Studios**.

Один из «отцов» Warcraft, **Diablo** и **StarCraft** – геймдизайнер Крис Метцен – вышел на пенсию в возрасте сорока трех лет, чтобы посвятить себя семье. Overwatch стал его последним проектом в игровой индустрии. По состоянию здоровья был вынужден уйти в отставку и создатель **Deadly Premonition** Хидэтака Суэхиро, более известный как Swery65.

Не стало кинорежиссера Гордона Ханта, который также занимался съемками роликов с применением технологии захвата движений. На его счету знаменитые проекты **Legacy of Kain**, **God of War** и **Uncharted**. Хант скончался во сне в возрасте восьмидесяти семи лет. ■

НЕ ДИСКОННЕКТИТСЯ ТАКОЕ НИКОГДА

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ В 2016 ГОДУ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Онлайновые игры живут совсем не так, как обычные. Дата релиза для них – лишь самое-самое начало жизненного пути. А отдельные обновления могут быть настолько масштабными, что превзойдут иной крупный блокбастер по количеству контента.

Именно поэтому определять, кто именно задавал тон на рынке в 2016 году, мы не стали. Но решили рассказать, что именно происходило в мире онлайновых игр.

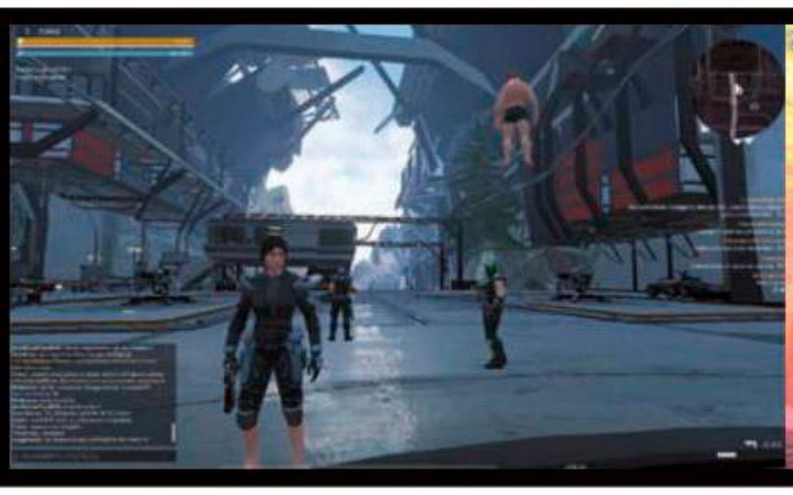
РАЗУВАЙТЕСЬ, ПРОХОДИТЕ

Начнем с новинок. Сразу три сетевых проекта открыли двери для русскоязычных игроков в декабре. С разрывом в несколько недель вышли две локализованные ролевые игры, **Bless** и **Revelation**. А между ними втиснулся российский сессионный боевик по вселенной **«Аллодов онлайн»** – «**Пираты: Штурм небес**».

Несмотря на почти одновременный запуск, конкурировать эти проекты не будут. Bless соберет под свои знамена крупные гильдии и любителей напряженного противостояния между игроками. Их ждут гильдейские войны, захваты территорий, осады замков и множество возможностей выяснить, кто сильнее – маг или паладин.

Почти все это есть и в Revelation, но основной упор игра делает на спокойное и местами бескровное развитие. Любители PvE найдут здесь множество подземелий, рассчитанных на группы, рейды и сольное прохождение с комплексом усложняющихся режимов, а для

У ЛЕТУЧИХ КОРАБЛЕЙ
из «Аллодов онлайн» теперь свой игровой мир



ЕСЛИ ВЫ ДАВНО ХОТЕЛИ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ ПИЛОТА В РЕАЛИСТИЧНОМ И ЖЕСТОКОМ МИРЕ EVE – ВОТ ВАШ ШАНС!

убежденных пацифистов разработчики заготовили массу мирных занятий.

Однако и те и другие смогут в перерыве между сражениями заглянуть в «**Пиратов**». Схватки тут проходят молниеносно. Хотя есть и над чем посидеть часок-другой – настраивать придется не только оборудование корабля и умения капитана, но и внешний вид своего судна.

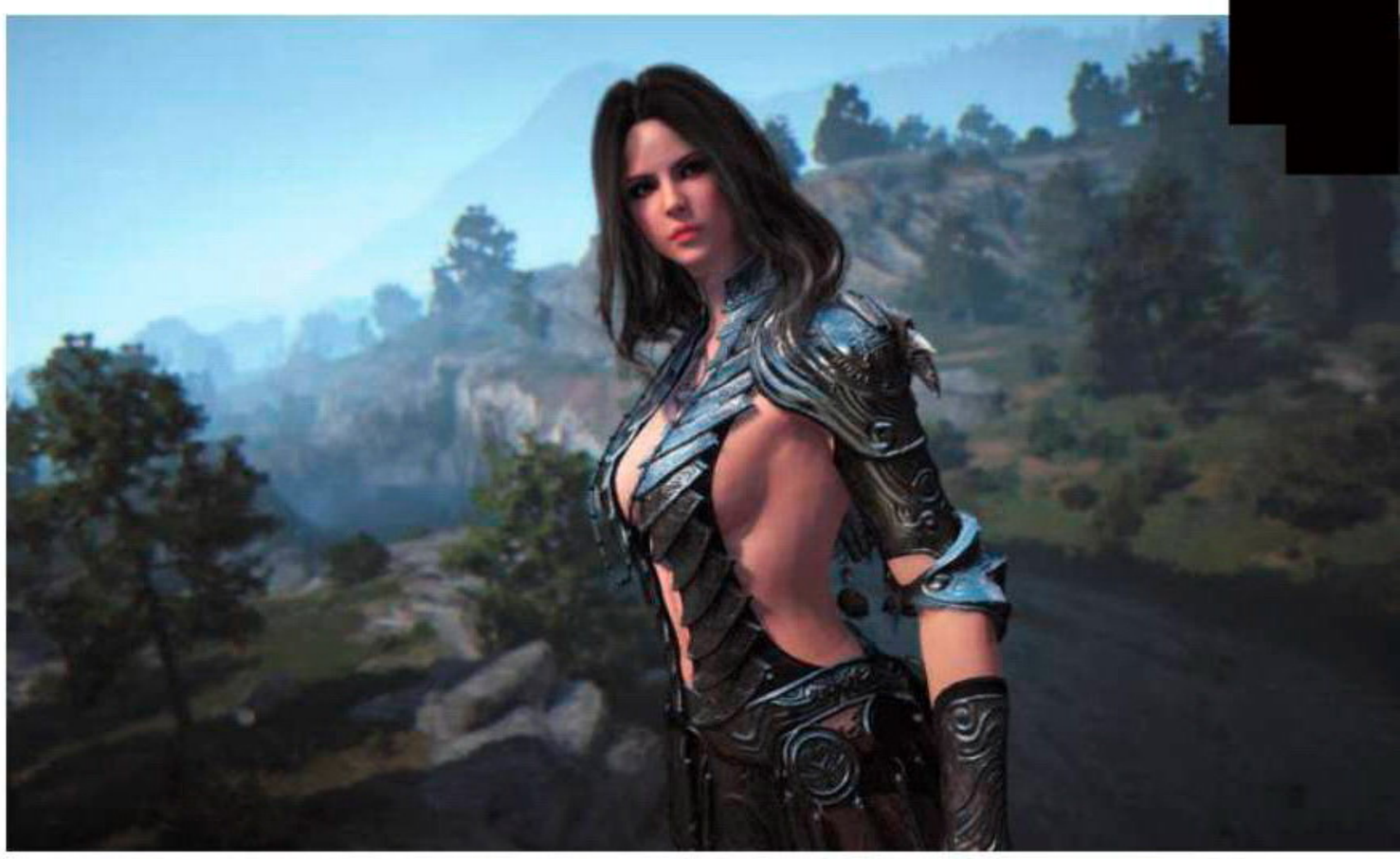
СТАТУС: ВСЕ СЛОЖНО

Еще в два российских онлайновых проекта люди играют уже давно, но до полноценных релизов там еще очень и очень далеко.

Фантастический ролевой шутер **Project Genom** вышел в ранний доступ в Steam. При этом пока налицо огромная разница между тем, что показывают в рекламных роликах, и тем, что есть в игре. Да и новости о конфликтах в команде разработчиков портят впечатление. Однако даже в таких условиях шутер обзавелся тесным кругом преданных поклонников. Если они останутся довольны, игру можно будет считать успешной.

В хардкорном и реалистичном симуляторе средневековья **Life is Feudal** все честно: что на картинках, то и в игре. К тому же вид мира зависит исключительно от того, что с ним решат делать игроки. Механика игры обкатана на ограниченных по размеру серверах в Life is Feudal: My Own, урезанной версии будущей онлайновой ролевой игры. Да и тех, кого радует перспектива несколько часов подряд плести одну веревку, хватает. Проект пока находится на очень ранней стадии тестирования, и в нем предостаточно проблем с оптимизацией.

А еще в течение всего года продолжалось тестирование изометрической «выживалки» **Albion Online**. Игра в буквальном смысле рождается у нас на глазах: создатели открывают обновленный мир, выпускают в него игроков и слушают, каково им там живется. Такой подход приносит плоды: в этом симуляторе воинов и ремесленников осели многие именитые гильдии, благо есть официальная поддержка русского языка.



BLACK DESERT ONLINE обещает стать еще красивее и реалистичнее. А вот насчет нового контента – тишина

РОЖДЕННЫЕ ДАВНО

Больше всего шума в этом году было вокруг выхода дополнения **World of Warcraft: Legion**, и совершенно оправданно. О «Легионе» мы рассказывали несколько месяцев, но и сейчас есть что сказать. В январе откроются врата третьего рейдового подземелья, Цитадель Ночи, в игру вернется полюбившаяся многим бойцовская гильдия, а самые терпеливые и трудолюбивые

LINEAGE ETERNAL
вовсе не обещает быть «той же Lineage 2, только новой». Но многие надеются

смогут полетать над Расколотыми островами на собственном классовом маунте. В общем, и преданным игрокам, и новичкам, и даже ветеранам пока не удается заскучать.

В **TERA** тоже открылось рейдовое подземелье. И хотя противник в нем фактически один, он настолько силен, что на него нужно идти с командой в три десятка человек. После слияния русскоязычных серверов игроки не страдают от одиночества, гильдиям разрешили захватывать столицу, Велику, а в корейской версии появится еще один класс.

Постепенно расширяется и мир **Black Desert Online**: открываются новые территории, появляются новые классы. Но самое интересное ждет впереди – вскоре движок игры научится работать с революционными средствами постобработки. Если игра уже сейчас безоговорочный лидер в области графики среди онлайновых коллег, то в ближайшем будущем намечается как минимум графическая революция. Что из этого получится – посмотрим.

Понемногу выходит в киберспорт игра **Blade & Soul**. Второй чемпионат мира по B&S прошел в ноябре, но пока что активное участие в нем принимали только игроки из восточных версий. Возможно, в 2017 году турниры дойдут и до остального мира.

Огромные изменения произошли осенью в почтенной **EVE Online**. После тринадцати лет платных подписок классическая космическая MMO перешла на модель free-to-play. Так разработчики надеются привлечь в один из самых сложных онлайновых миров новых игроков. С ноября все персонажи делятся на две касты: клонов омега и клонов альфа. Первые – те же привычные подписчики, у них нет ограничений на развитие навыков и обычная скорость прокачки. Вторые развиваются гораздо медленнее. Если вы давно хотели попробовать себя в роли пилота в реалистичном и жестоком мире EVE – вот ваш шанс!

ЖИВУЩИЕ РЯДОМ

В этом году у игроков вообще было много поводов вспомнить былое. Игре **Lineage 2** исполнилось тринадцать лет, а русскоязычная версия отметила восьмую годовщину. При этом прекрасно себя чувствуют и сервера Lineage 2 Classic, на которых игра остается такой, какой запомнилась многим еще в детстве.

А с востока уже веют ветра перемен: недавно стартовало закрытое бета-тестирование наследницы классики, **Lineage Eternal**. Вот тут уж точно перемены: создатели делают ставку на новых игроков, не знакомых с первыми частями бессмертной Lineage. Более того, благодаря современным облачным технологиям в Lineage Eternal можно будет играть на планшетах и мобильных телефонах и при этом получать картинку как на PC.

Готовится к своему второму рождению еще одна классическая игра, **MU Online**. Глобальный закрытый бета-тест приквела классического ролевого боевика

МОЖНО ДОБАВИТЬ ЕЩЕ ОДНУ ДЕТАЛЬ: НАШИ РЕДАКТОРЫ ЧАСТЕНЬКО РЕЖУТСЯ В OVERWATCH И ПОРОЙ ДАЖЕ ТРАНСЛИРУЮТ СВОИ МАТЧИ!

под названием **MU Legend** завершился совсем недавно. За две недели тестирования только 7% игроков достигли высшего уровня, так что за верность идеям классики можно не волноваться.

НЕ СТРЕЛЯЙ В ВОРОБЬЕВ

Что касается мира онлайновых шутеров, то в этом году безоговорочный лидер – творение **Blizzard**, мультяшный боевик **Overwatch**. Классовый шутер умудряется сочетать простоту и доступность с глубиной игрового процесса. В итоге новости о двадцати миллионах игроков и открытии киберспортивной лиги по Overwatch соседствуют с мемами и демотиваторами с участием главных героев.

В номинации «Игра года» на The Game Awards 2016 онлайновый боевик обошел всех конкурентов и, несмотря на поздний релиз, стал самой доходной платной игрой на PC прошедшего года. Можно добавить еще одну деталь: наши редакторы частенько режутся в Overwatch и порой даже транслируют свои матчи!

Сразу две онлайновые игры собирается выпустить в следующем году компания **Gaijin Entertainment**. Боевик **Crossout**, напоминающий онлайновый **Mad Max**, уверенно привлекает водителей в раннем доступе. Игроки собирают машины из всякого хлама, оснащают их оружием, а затем выезжают на поле боя. Crossout не сдерживает порывы вашего сумрачного гения: построить можно почти что угодно, были бы детали и чертежи. А потом в бою вам все это отстрелят. Чем не счастье...

Что касается военного шутера **Enlisted**, то о нем пока почти ничего не известно. Как и о шутере от третьего лица «**Калибр**», недавно анонсированном **Wargaming Labs**. Уверенно можно говорить только про сеттинг: в Enlisted мы отправимся на Вторую мировую, а «Калибр» расскажет о буднях российского спецназа.

АХ ВЫ, ТАНКИ МОИ, ТАНКИ

И напоследок – о танках. В давнее эпическое противостояние гигантов в лице **War Thunder** и **World of Tanks** в конце прошлого года вклинился новичок **Armored Warfare: Проект «Армата»**. Он все еще официально пребывает на этапе открытого бета-тестирования, но это не мешает разработчикам постоянно улучшать оптимизацию и добавлять новый контент – пусть и не такими большими порциями, как хотелось бы.

В сентябре свой первый день рождения отпраздновал **World of Warships**, к команде которого присоединился Стивен Сигал. Актер, недавно получивший российское гражданство, согласился консультировать команду «военных кораблей» и даже нанялся капитаном к некоторым игрокам.

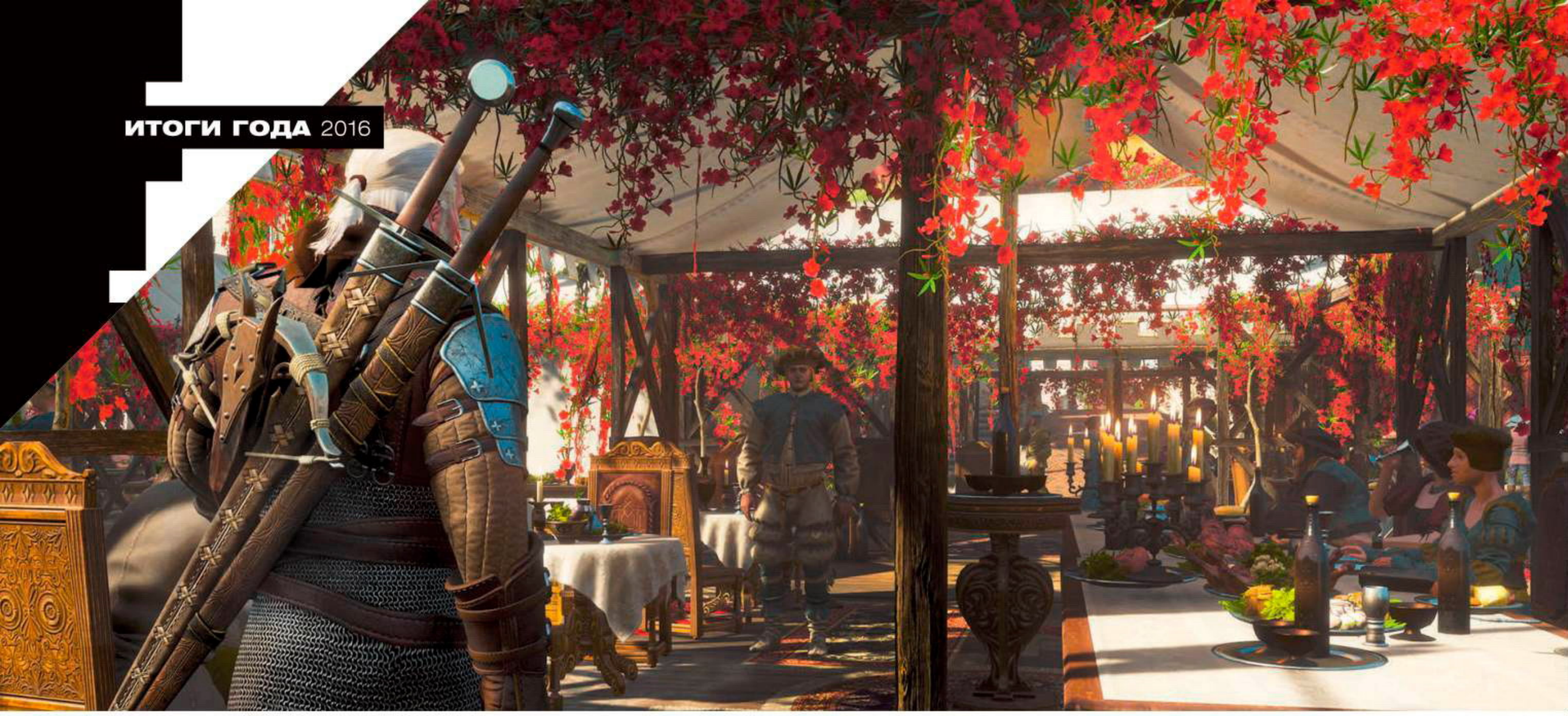
Еще один герой боевиков 1980-х вышел на сцену фестиваля Wargaming Fest. Актер, режиссер, сценарист и продюсер Дольф Лундгрен представил первую в игре World of Tanks линию шведских танков. Тогда же, во время первого фестиваля Wargaming Fest, прошли турниры по всей тройке игр Wargaming – World of Tanks, World of Warships и **World of Warplanes**.

После завершения фестиваля наступил черед громких новостей об уже упомянутой War Thunder. После четырех лет бета-тестов **Gaijin Entertainment** наконец объявила об официальном релизе онлайнового военного симулятора. С выходом обновления «Путь самурая», добавившего в игру долгожданную японскую «наземку», все пять игровых наций обзавелись и воздушной, и наземной техникой. А морские бои уже можно опробовать в ходе особых событий. Так что разработчики не стали тянуть резину и заявили: всё, ядро игры готово, теперь будем улучшать то, что есть. Также в планах введение долгожданного режима «мировой войны» и появление новых наций. ■

ДОЛЬФ ЛУНДГРЕН,
любитель и знаток военной техники

В СИМУЛЯТОРЕ
Armored Warfare: Проект «Армата» можно найти любую современную военную технику

ЗЕМЛЯ И НЕБО
освоены, на очереди море. Боевые корабли появятся в War Thunder совсем скоро



РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

КОГДА DLC РОЛЯЕТ

АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН, ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ, КСЕНИЯ АТАШЕВА, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

С каждым годом давать конкретное определение условной ролевой игре все сложнее. Думается, в современном мире мы без труда можем назвать ролевой игру, где гораздо больше стрельбы и битв, чем всего остального. Вот, к примеру, **The Dwarves**. Правда, после пары часов геймплея выяснилось, что у игры есть проблемы с ролевой системой, боевой частью и подачей сюжета. Что поделать, бюджетный проект с Kickstarter.

На общем фоне выделяются **Fire Emblem Fates** и **The Banner Saga 2**. Они эффектные и самобытные. Но слишком уж специфичны, к тому же это не чистокровные ролевые игры – тяготеют к тактике. Вдобавок у первой явные проблемы с сюжетом, что для jRPG непростительно, а The Banner Saga 2 не очень-то изменилась по сравнению с оригиналом.

Примерно то же самое можно сказать и о **Darkest Dungeon**. Авторы здорово поработали над стилистикой, героями и классами: игра притягивает мрачностью и безысходностью и потому любима стримерами. Но создатели где-то что-то недокрутили, подзатянули, упустили... В общем, подпортили настроение, хотя начинали весьма бодро.

То ли дело **Deus Ex: Mankind Divided**! Именно эта игра с четырьмя призерами вошла в «большую пятерку» претендентов на медали и осталась за бортом. Обидно. Mankind Divided достойно продолжила серию и оставила хорошее впечатление. Вот только геймплей не получил серьезного развития по сравнению с прошлой частью. А игра в целом больше походит на сюжетный боевик, нежели на породистую RPG. Впрочем, у Deus Ex есть шансы в других номинациях.

3-Е МЕСТО: FINAL FANTASY XV

Final Fantasy XV забудут не скоро. **Square Enix** создала волшебный мир, которым можно любоваться почти бесконечно, постоянно находить в нем что-то новое. Даже после победы над главным злодеем!

Принц Ноктис и его друзья наверняка войдут в историю ролевого жанра в качестве одной из самых «живых» партий. И стоит где-нибудь зазвучать мелодии из традиционно великолепного, по-настоящему «финалочного» саундтрека, как вы тут же вспомните приятные мгновения, проведенные в компании Промпто, Игниса и Гладио.

Но производственный ад оставил на теле долгожданной jRPG страшные шрамы. Приглядитесь к ее миру: это картонные декорации, которые ближе к финалу выстраиваются в примитивный коридор. История скучна и откровенно дырява (не зря режиссер игры уже пообещал исправить ее, и не только ее, патчами), боевая система неуклюжа, а квесты подвида «сходи принеси» устарели еще в прошлом веке. На каждую отличную находку (где ж найти столько места для всех фотографий Промпто?) найдется хотя бы одно обескураживающее дизайнерское решение. Тесные коридоры, маленькие пещеры и атакующая магия, задевающая своих? Серьезно?!

После знакомства с Final Fantasy XV трудно остаться равнодушным. Она бывает великолепна. Но бывает и отвратительна. Потому и заняла третье место, хотя благодаря родословной могла претендовать и на золото.

2-Е МЕСТО: DARK SOULS 3 / TYRANNY

Dark Souls 3, как и ее предшественниц, сложно отнести к классическим ролевым играм. Здесь нет длинных роликов, стен текста или героев, у которых можно

ЕСЛИ БЫ ВСЕ СТУДИИ ДЕЛАЛИ ДОПОЛНЕНИЯ К СВОИМ ИГРАМ ТАК, КАК CD PROJEKT RED, МЫ ЖИЛИ БЫ В СЧАСТЛИВОМ МИРЕ

выведать всю подноготную, а потом затащить в койку. Сюжет и взаимодействие с неигровыми персонажами в Dark Souls поданы настолько ненавязчиво и изящно, что по невнимательности важные встречи и разговоры легко пропустить. При этом последствия большинства поступков нельзя предугадать при всем желании. Персонажи взаимодействуют не только с игроком, но и с миром, и друг с другом (нередко за кадром). И о случившейся беде порой узнаешь, только обнаружив чей-то хладный труп.

И, что немаловажно, каждая потеря действительно берет за живое. В умирающем мире, жители которого давно обезумели и с готовностью разорвут тебя на куски, любой разумный человек уже вызывает симпатию. А уж если с ним доведется сражаться плечом к плечу или перекинуться хотя бы парой фраз, то он воспринимается не иначе как закадычный друг. Да что там герои, даже некоторым боссам сложно не посочувствовать, так печальны их образы и истории. Но сами они их не поведают, информацию надо собирать по кусочкам, из описания найденного оружия, обмундирования и предметов. Занятие медитативное, зато куда более увлекательное, нежели прослушивание длинных пафосных речей.

Tyranny разделила с Dark Souls 3 второе место, преподнеся нам несколько сюрпризов. Самый главный: Tyranny до последнего момента успешно боролась за симпатии редакционного состава. И лишь на ленточке уступила лидерство победителю и подпустила к себе Dark Souls 3. Это темная лошадка, на которую никто не ставил, но она не боялась соперников и изящно запрыгнула на пьедестал почета.

Нам рассказали действительно необычную историю про кровавого тирана и его прислужника, роль которого отведена главному герою, а не про набившее оскомину спасение мира. Только за это разработчикам можно поставить памятник. А ведь есть еще классная прегенерация персонажа, интегрированная в сюжет, создание заклинаний из нескольких компонентов, система фракций и яркие персонажи.

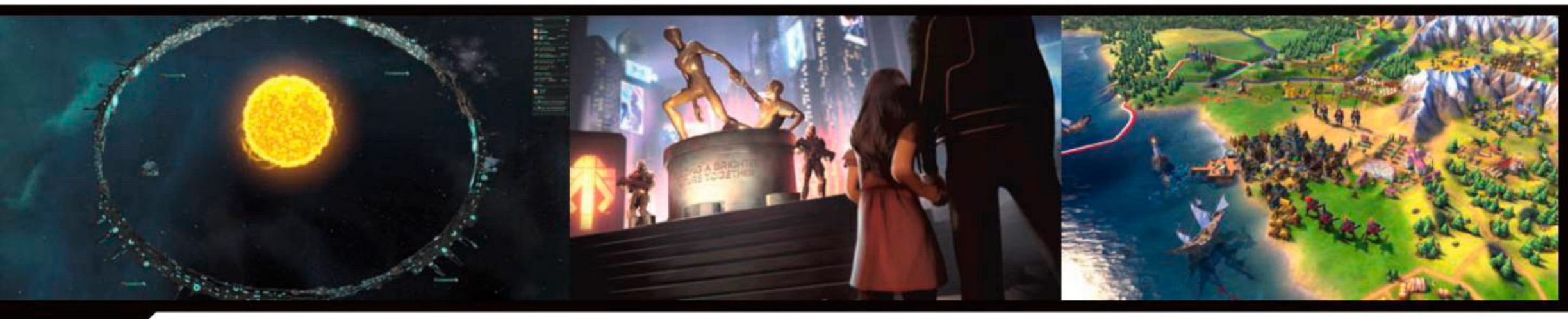
Видно, что разработчики из **Obsidian Entertainment** шаг за шагом торят дорожку к глобальному успеху. **Pillars of Eternity** была хороша, но Tyranny явно лучше. Пожалуйста, не останавливайтесь, мы хотим новых ролевых хитов!

1-Е МЕСТО: ВЕДЬМАК 3: КРОВЬ И ВИНО

Почему титул лучшей ролевой игры года достался дополнению? Ответ прост: если бы все студии делали дополнения к своим играм так, как **CD Projekt RED**, мы жили бы в счастливом мире. Размеры дополнения соответствуют масштабам оригинальной игры: вы вполне можете выпасть из реальности еще часов на тридцать, особенно если обожаете вселенную «Ведьмака» так же, как мы.

«Кровь и вино» – почти самостоятельная игра со своими персонажами (новыми), обширными территориями (совершенно незнакомыми) и десятками заданий (не хуже основных). Приключения в Туссенте воспринимаются не как эпилог, а как новая большая глава истории Геральта. Ведьмак знакомится с властной княгиней Анной-Генриеттой, встречается со старым другом, вампиром Регисом, и распутывает почти детективный клубок тайн, где сплелись убийства, любовь и семейные интриги. А чего стоит визит в книжку волшебных сказок, где можно встретить Рапунцель, Злого Волка, Трех Поросят и прочих знакомых с детства персонажей!

CD Projekt RED еще раз удалось увлечь, рассмешить и растрогать игроков историей, которая совершенно точно стоит и своих денег, и потраченного времени. ■



СТРАТЕГИЯ ГОДА

ЧТО ШЕВЕЛИТ НАШИМИ МОЗГАМИ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ФЁДОР КОКОРЕВ

Для стратегов 2016 год выдался весьма урожайным. Особенно для поклонников космоса – в ранний доступ вышла **Endless Space 2**, поступила в продажу **Homeworld: Deserts of Kharak**, а созвездие культовой серии 4X-стратегий **Master of Orion** пополнилось ремейком, рожденным при поддержке танковых гуру **Wargaming**. Еще одним «славянским камбэком» стали «Казаки 3», – архаичная RTS была неожиданно тепло встречена публикой.

Заметным событием в стратегическом мире стал выход **Planet Coaster**, отличной представительницы специфического поджанра проектирования луна-парков. В культовую серию стратегий **Total War** заехала погостить еще более культовая вселенная **Warhammer**. Может, итог обрадовал не всех, но как же здорово, когда крупные бренды соединяются и экспериментируют. И это лишь некоторые из достойных. Так давайте же перейдем к лучшим!

3-Е МЕСТО: STELLARIS

На третьем месте – единственная игра в стратегическом топе без всяких цифр после названия. Вы не ошиблись, в номинации, где франшизы от года к году, как правило, только становятся лучше, одним из фаворитов стал совершенно новый проект. А все потому, что за **Stellaris** стоит звездная **Paradox Development Studio**, создатели **Crusader Kings**, **Hearts of Iron** и **Europa Universalis**.

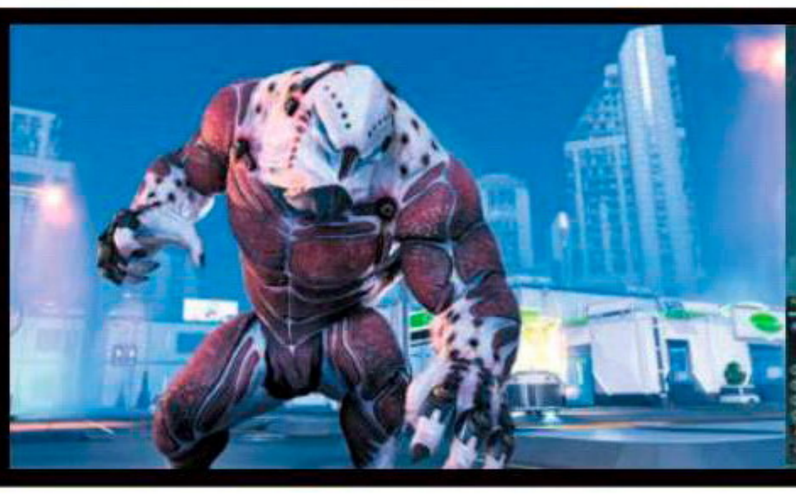
Без шуток, «глобальная космическая стратегия от Paradox» – почти идеальное описание для Stellaris. От привычных 4X здесь только каркас. Нет знакомой кнопки «закончить ход», нет раз и навсегда установленного дерева технологического развития, лидеры стареют и умирают, а ваша звездная империя подкидывает не меньше проблем, чем соседи. Вместо многократно отработанных элементов – долгое и вдумчивое исследование окружающего мира, жонглирование разными внутренними фракциями и возможность играть в прогрессоров на каком-то местном Арканаре.

Многое в этой игре сделано очень схематично, обозначено самыми широкими мазками (вспомните хотя бы боевую систему), однако в случае Stellaris на это крайне легко закрыть глаза. Авторы мало того, что позволили нам по-новому взглянуть на борьбу галактических мегаимперий и походя решили одну из самых серьезных проблем больших 4X-проектов – затянутый апатичный эндшпиль, – но еще и сделали самую доступную из своих (обычно крайне замороченных) игр. Ловите момент!

2-Е МЕСТО: XCOM 2

В феврале, когда **XCOM 2** только вышел, мы назвали его одним из вероятных кандидатов на «игру года»… и погорячились. Огромный поток первоклассных релизов вытеснил игру из числа претендентов на главный приз, а вот в жанре стратегий она по-прежнему занимает почетное место.

Новый XCOM – доработанная, отполированная и почти безупречная пошаговая стратегия про борьбу с инопланетным вторжением. Как и много лет назад, мы зорко следим за активностью пришельцев на Земле, обустраиваем базу, экипируем и обучаем солдат. Правда, уже не столько на правах хозяев, сколько партизан. Исследуем добытые образцы инопланетных тех-



МЫ ЗОРКО СЛЕДИМ ЗА АКТИВНОСТЬЮ ПРИШЕЛЬЦЕВ НА ЗЕМЛЕ, ОБУСТРАИВАЕМ БАЗУ, ЭКИПИРУЕМ И ОБУЧАЕМ СОЛДАТ

нологий, пытаемся повторить и усовершенствовать. А в итоге – даем финальный бой и решительным пинком вышибаем захватчиков с родной планеты.

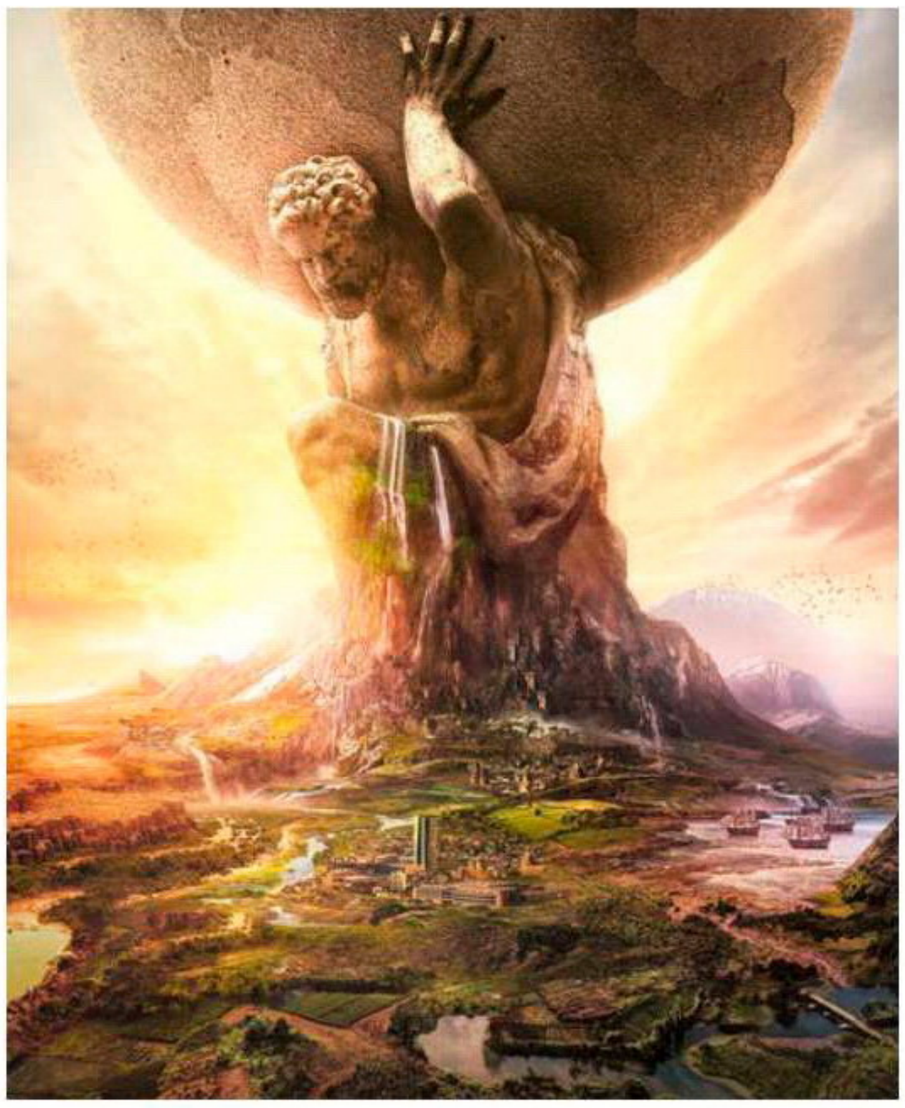
XCOM 2 легко мог бы обосноваться и на первом месте в рейтинге стратегий... Если бы на этот же год не пришелся релиз еще одной игры от **Firaxis** – той самой, которая привычно начинается с приставки «Sid Meier's»...

1-Е МЕСТО: SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Могло ли в душу стратега запасть хоть зерно подозрения, что на первом месте окажется какая-то другая игра? Каждый раз, когда игровую индустрию сотрясает выход очередной номерной части **Sid Meier's Civilization**, выбирать стратегию года уже не приходится – это все равно что надеяться, что ваш отряд колонистов самостоятельно отобьет атаку варварской кавалерии.

Шестая «Цивилизация» вобрала лучшие моменты из прошлых частей – гексагональную сетку и продуманную систему религии из пятой части, яркую графику и разных руководителей для государства из четвертой, уникальных юнитов и ресурсы, повышающие настроение, из третьей, – но при этом активно экспериментирует с новыми идеями. Политический строй теперь на лету регулируется сменными перками, социальные технологии вынесены в отдельное древо, науку можно серьезно ускорять, выполняя специальные условия, дороги протаптываются караванами, а города из одной клеточки с расширяющимися границами превратились в скопления районов…

Впрочем, к чему все эти перечисления нововведений и особенностей? Суть «Цивилизации» вовсе не в них, а в тех бессонных ночах, которые мы за ней проводим. Играть стало интереснее, от необходимости вдумчиво планировать каждый ход приятно ломит в висках, а «идеальная стратегия» летит в тартарары уже на втором ходу, когда ваш новоиспеченный город обнаруживает варварский разведчик. Игру постарались максимально набить такими факторами и событиями, чтоб вы действовали по ситуации, тем самым делая каждую партию совершенно уникальной. И это работает! Культовая серия обзавелась еще одной великолепной игрой, которая заслуженно получает от «Игромании» статус лучшей стратегии 2016 года. ■

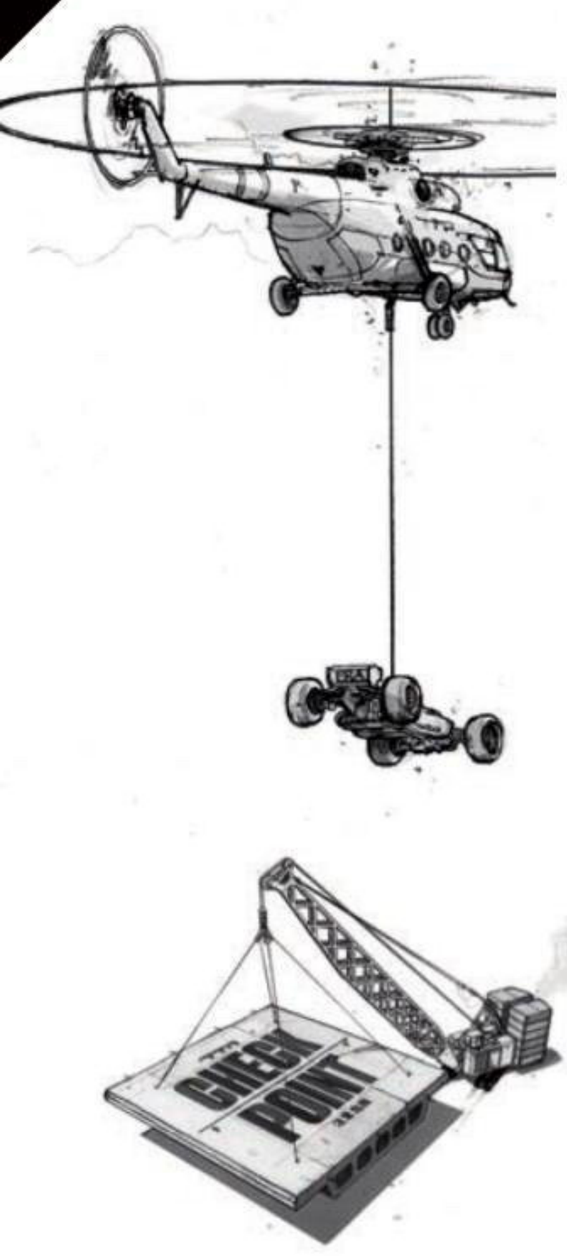


FIRAXIS
держит на своих плечах игровую индустрию – по крайней мере, ее пошагово-стратегическую часть

ГОНКА ГОДА

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ДЕНИС КНЯЗЕВ



Из года в год лучшие гонки выбирать все сложнее. С одной стороны, игры должны развлекать, и с этой задачей успешнее справляются аркады, в которых нет места усложненной физике автомобилей. А с другой – есть симуляторы. В них непременно надо играть с особым контроллером, чтобы «почувствовать» гоночный болид. Безудержное веселье отходит на второй план, а на первый выступает самый настоящий спорт. Поэтому выбрать гонку года и угодить при этом поклонникам всех игр крайне трудно.

2016-й оказался беден на гоночные игры. Помимо тех трех, что попали в наш топ, вспомнить можно, пожалуй, еще о **Sebastien Loeb Rally EVO** и **The Crew: Calling All Units**.

Проблема Sebastien Loeb Rally EVO от **Milestone** в том, что она никому не смогла угодить – ни тем, кто скучал по аркадным раллийным играм, ни поклонникам серьезных симуляторов. В этой игре автомобили лишены характера: управляются они более или менее одинаково, просто одни ездят быстрее, а другие медленнее. Отсутствие отличительных черт у машин – приговор для любой гонки. Не помог проекту и знаменитый гонщик Себастьен Лёб, имя которого вынесли в название. Участие звезды здесь ограничено коротким интервью. Создается впечатление, что он даже и не пытался консультировать разработчиков. Иначе результат наверняка вышел бы другим.

Что касается Calling All Units, то это всего лишь дополнение для The Crew. Хорошее дополнение. Количество нового контента впечатляет – тут вам и возможность сыграть за полицию, и целый парк автомобилей, и много заданий, – но тягаться с полноценной игрой Calling All Units не может по вполне объективным причинам.

3-Е МЕСТО: F1 2016

Выпускать стоящие игры «формульному» подразделению **Codemasters** удается не всегда. Так, последние два года они откровенно расстраивали поклонников «Королевских гонок» проходными проектами, которым критически недоставало контента. К счастью, в 2016 году фанатам повезло, ведь **F1 2016** – отличная игра.

Она сохранила все достоинства предыдущей части (натуралистичная физика, приятная картинка), а в довесок предложила отличный режим карьеры, усовершенствованный мультиплеер и множество долгожданных фишек вроде прогревочного круга. F1 2016, конечно, по-прежнему игра не для всех, но ценителям серьезных гонок она определенно пришлась по вкусу.

2-Е МЕСТО: TRACKMANIA TURBO

Погоня за временем – вот что такое **Trackmania Turbo**. Но время гораздо быстрее игрока: чтобы прийти к финишу вовремя и получить заветную золотую медаль, нужно достичь совершенства, в буквальном смысле слова идеально проехать всю трассу.

Игра от студии **Nadeo** дарит уникальные эмоции. В ней нет места серьезной физике машин, настройке болидов и звучным именам знаменитых гонщиков. Trackmania Turbo и не игра вовсе, а самый настоящий тренажер. Все заезды длятся в среднем по три минуты, и игроку в них необходимо достичь предельной концентрации – впереди ждет безумная трасса, которая то уходит в небо, то закругляется, а то и вовсе прерывается, отправляя болид в относительно управляемый полет.

За все предыдущие игры серии Trackmania разработчики довели фирменную формулу до совершенства.

НАШИ СОПЕРНИКИ НЕ ТОЛЬКО ОБЫЧНЫЕ АВТОМОБИЛИ, НО И ПОЕЗДА С ВЕРТОЛЕТАМИ, А ОБСТАВЛЕНЫ ТАКИЕ ДУЭЛИ КАК ЗРЕЛИЩНОЕ ШОУ

Нюанс только в том, что Turbo – это очень своеобразное развлечение, которое оценят далеко не все игроки. **Games** нашла способ выделиться, ведь порой наши соперники не только обычные автомобили, но и поезда с вертолетами, а обставлены такие дуэли как зрелищное шоу.

1-Е МЕСТО: FORZA HORIZON 3

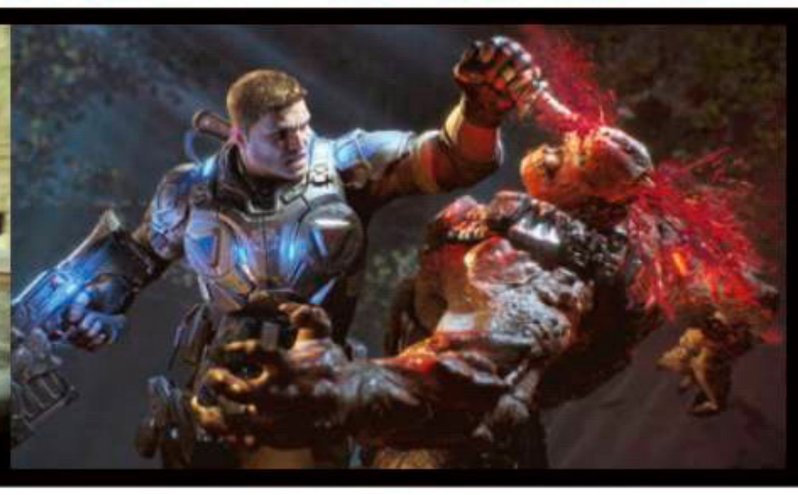
Честно говоря, в победе **Forza Horizon 3** в этом году не сомневался почти никто. И дело не только в том, что у нее нет конкурентов. Просто каждый выход игры этой серии – настоящий праздник для многих поклонников автомобилей, скорости, музыки и красивой природы.

Forza Horizon – не просто гонка, это фестиваль, полный увлекательных событий, ярких персонажей и отличных мелодий. Здесь интересно не только гоняться, но и наблюдать за местной фауной, фотографироваться на фоне достопримечательностей Австралии, разглядывать роскошно воссозданные салоны редких автомобилей или искать эти самые редкие автомобили в заброшенных амбарах, чтобы потом отреставрировать. Даже в части самих соревнований **Playground**

При этом, само собой, Forza Horizon 3 просто отличная гонка. Здесь есть возможность свернуть с основного маршрута и выбрать свой путь, здесь не самые глупые и простые противники, огромное количество автомобилей на любой вкус и цвет – от какого-нибудь багги до трехколесного Reliant Regal Supervan. Даже «скользящую» физику, которая долгие годы была ахиллесовой пятой серии, исправили, и управлять машинами теперь одно удовольствие.

Так что, если вы любите гонки и все еще думаете, стоит ли запускать Forza Horizon 3, ответ прост: стоит. Лучшей поры, чем мрачная зима, для этого теплого и позитивного путешествия нельзя и придумать, да и ничего круче в жанре в этом году не выходило. ■

НА КАЖДУЮ ТРАССУ найдется свой автомобиль. Логично, что для пересеченной местности стоит выбрать внедорожник



БОЕВИК ГОДА

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Боевики – локомотивы игровой индустрии. Им нужны передовые технологии и самые большие бюджеты, но и отдача соответствует. Однопользовательские боевики – это особый жанр. Где еще можно отстрелить противнику лишние конечности, лихо пронестись по уровню и, с характерным звуком перезарядив дробовик, отправить последнего врага в Вальхаллу?

Конечно, в сетевых баталиях мы зачастую проводим куда больше времени: у них своя специфика и прелести, ведь зачастую исход сражения решает именно команда. А в одиночной кампании мы в центре событий. В этом году выходили разные боевики, подарившие уникальный опыт и эмоции. Борьба в этой номинации, как и положено боевикам, выдалась жаркая. Внутриредакционное голосование постановило: пускай мест всего три, но займут их сразу пять проектов.

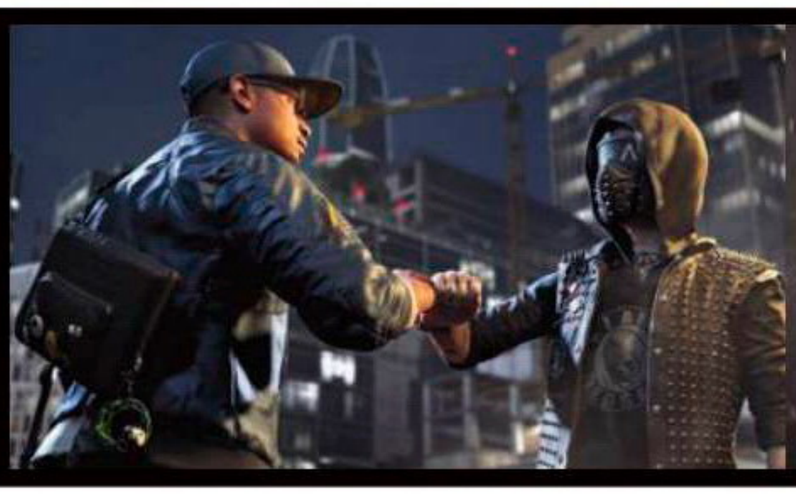
3-Е МЕСТО: DISHONORED 2 / WATCH DOGS 2 / GEARS OF WAR 4

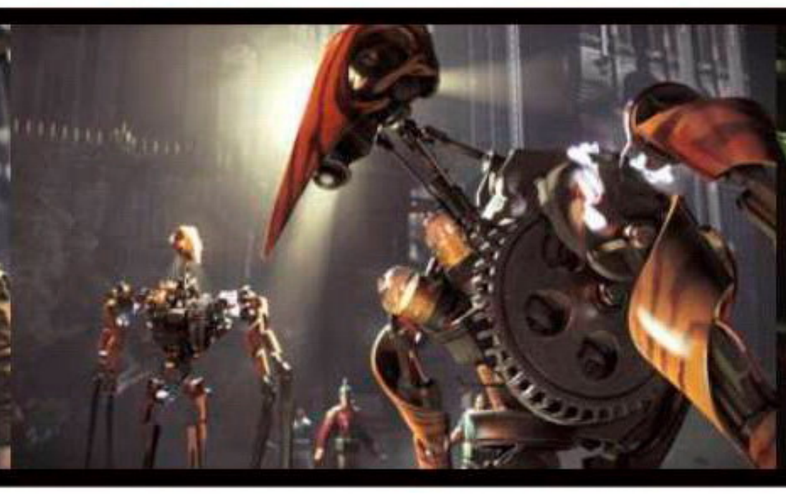
Как видите, третье место у нас делят сразу три отличные игры.

Dishonored 2 стала блестящим продолжением, сохранив и приумножив все, за что игроки любили первую часть. В сиквеле появилось много новой информации о мире, экшен стал разнообразнее, а напряженная и мрачная атмосфера осталась такой же, как в оригинале, – хотя город теперь южнее и солнечнее. Игра дала возможность воссоединиться с любимыми героями: Корво постарел, но не потерял хватку, Эмили успела вырасти и научиться приемчикам отца. И если дочь скорее прокрадется по крышам и сыграет со стражниками в кошки-мышки, то отец может запросто ввязаться в открытую драку, остановить время и перерезать всем глотки. Или заставить врагов застрелить друг друга. Способов укокошивания противников здесь так много, что ограничивать вас будет только фантазия и изобретательность.

В **Watch Dogs 2** они вам тоже пригодятся. Игра вышла на редкость задорной, сочной и «гиканутой» на всю голову. Даже штаб-квартиру главные герои устроили в секретной комнате позади магазина настолок! Сценаристы приложили немало усилий, чтоб развлечь игроков, и подарили нам замечательные эпизоды, один ярче другого. Крадем трейлер к новой игре **Ubisoft**, наносим граффити на знаменитый мост Золотые Ворота, освобождаем заложника в бережно воссозданном Алькатрасе… Кампания яркая и сочная, миссии пролетают перед глазами, как огни фейерверков. Правда, как боевик Watch Dogs 2 своеобразна: хлипкий хакер никак не тянет на брутального супергероя, способного укладывать врагов штабелями. Его стихия – устраивать врагам всевозможные подлянки, красться да повелевать вездесущими дронами, здесь-то изобретательность и будет в самый что ни на есть раз.

А вот кто действительно может прорубить шквальным огнем просеку через лесополосу врагов, так это Джей Ди Феникс, главный герой **Gears of War 4**. Игра отлично работает со вселенной серии: историю планеты углубили, а наблюдать за тем, как изменились полюбившиеся персонажи, крайне интересно. И самое важное – в новую часть «шестеренок» просто-напросто интересно играть. Она постоянно меняется от солнечного приключения к хоррору, система укрытий по-прежнему лучшая





ЭТО КВИНТЭССЕНЦИЯ ЭКШЕНОВ, ТО, ЧЕГО МЫ ЖДАЛИ МНОГИЕ ГОДЫ, НА ЧТО УЖЕ ПОЧТИ НЕ СМЕЛИ НАДЕЯТЬСЯ

в жанре, бензопила все так же исправно режет врагов на части, а бури выглядят невероятно круто! У Gears of War 4 были все шансы оказаться на более высокой позиции, просто конкуренты оказались сильнее.

2-е место: UNCHARTED 4: ПУТЬ ВОРА

Разработчиков **Uncharted** не раз критиковали за чрезмерное количество экшена. Дескать, мы же играем в солнечное приключение, а тут Натан Дрейк шутя убивает сотни наемников, взрывает десятки древних храмов, сбивает вертолеты и даже отправляет в пропасть целый поезд! Само собой, к нему могли возникнуть некоторые вопросы…

На этот раз в **Naughty Dog** учли старые ошибки и сделали практически идеальный Uncharted. Экшена стало меньше, зато увеличилось количество акробатических этапов, спокойных автомобильных заездов, древних храмов и головоломок. Более того, появилась возможность пройти некоторые уровни в стелсе, не привлекая внимания. В общем, все для того, чтобы пацифисты чувствовали себя спокойнее.

Только это вовсе не означает, что Uncharted стал плохим боевиком! Как и раньше, здесь полно отлично поставленного и очень быстрого экшена. Оружие гремит, декорации рушатся, кулаки раздают противникам увесистые зуботычины, а в укрытиях надолго не задержишься, вас быстренько окружат и выкурят. При этом постановщики постоянно устраивают совершенно невообразимые ситуации – например, заставляют сражаться на мчащихся грузовиках, прыгая с крыши на крышу. Появилось даже какое-то подобие песочницы: зачастую противников можно просто обойти с другой стороны или залезть на башню и снять их со снайперской винтовки.

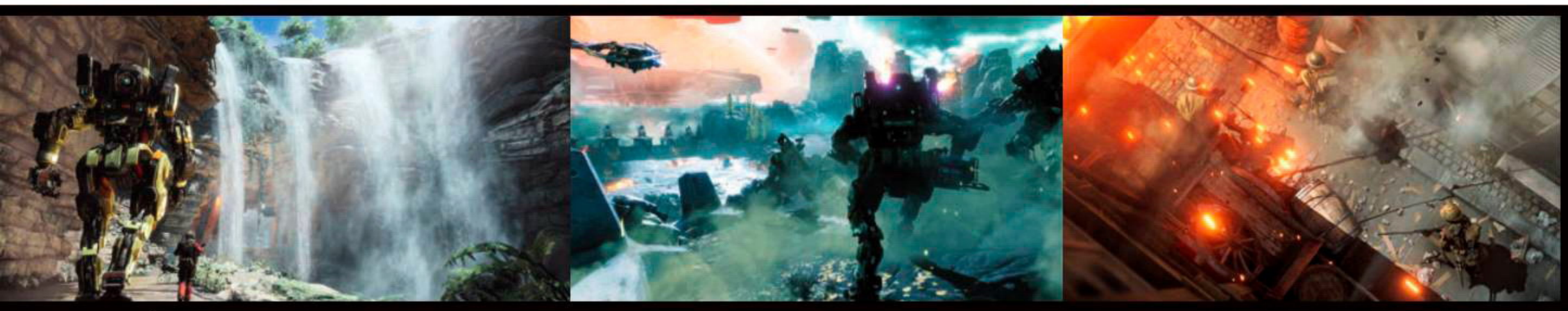
Впрочем, Uncharted 4 нельзя назвать чистокровным боевиком, потому он и не смог завоевать здесь первое место. Но все боевые моменты в нем сделаны просто блестяще!

1-е место: DOOM

DOOM – это не просто боевик. Это состояние души. Описывать его хочется соответственно – короткими и яркими, словно вспышки выстрелов в полной темноте, тезисами. Бешеная динамика, драйв, кровища, чумовая музыка, пушки, снова пушки, взрывы, орды врагов, Марс, путешествие в ад, очередная арена с кучей противников, BFG, дробовик, босс! Загрузка следующего уровня… и все по новой.

Зверский темп схваток, первобытная энергия и ярость, классные пушки, прокачка снаряжения и поиск секреток. Элементы геймплея подогнаны на редкость искусно, и потому кампания проходится одним длинным и прекрасным залпом. Было столько возможностей уронить планку, посрамить наследие культовой серии, но разработчики справились, подарив нам эталонный экшен, одну из самых крутых и брутальных игр 2016 года. Бодрый и зрелищный, DOOM не утруждает игрока сложным сюжетом, он лишь дает понять, зачем вам нужно перебить чертей в данной конкретной комнате.

«Спинномозговой» геймплей отнюдь не воспринимается как архаичный артефакт давно ушедшей эпохи – это квинтэссенция экшенов, то, чего мы ждали многие годы, на что уже почти не смели надеяться. Конечно, в эпоху сложных многослойных сюжетов и модных систем укрытий не все могут оценить возможность буквально рвать демонов голыми руками, но DOOM и не стремится понравиться всем и каждому: он такой, какой он есть, и плевать хотел расплавленным свинцом на тех, кто хочет от него чего-то другого. В меню у этой игры только одно блюдо – демоны, фаршированные свинцом и зажаренные в плазме. Это старая школа. И нам это нравится. ■



ЛУЧШИЕ PVP-ИГРЫ

ДОМИНИРУЙ, ВЛАСТВУЙ, ПОБЕЖДАЙ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ИГОРЬ КОНОНОВ, СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Сюжетная кампания – это, конечно, хорошо. Но проще всего удержать игрока с помощью сетевого режима. Речь идет не о кооперативе, а именно о мультиплеере. В этой номинации мы собрали игры, где игрокам предстоит воевать не с компьютерными врагами, а друг с другом – на земле, в воздухе... да где угодно! И схватка выдалась довольно жаркой! Всего в нескольких шагах от третьего места топа была **Call of Duty: Infinite Warfare**. В новой части популярной серии отличный сетевой режим, во многом напоминающий мультиплеер **Modern Warfare 2**. Проблема лишь в том, что Modern Warfare 2 вышла семь лет назад. За это время в индустрии изменилось немало всего, но только не принципы, по которым работают игры серии Call of Duty.

Серия **Uncharted** никогда не делала ставку на мультиплеер, и **«Путь вора»** в этом плане не стала исключением. Главное в четвертой части знаменитой серии – увлекательная история Натана Дрейка и его друзей, невероятно красивые австралийские локации и дух приключения. А сетевой режим – приятное дополнение для тех, кто хочет задержаться в любимой игре подольше.

За место в топе боролась и **Worms W.M.D**. В былые времена, когда быстрый интернет считался делом далекого будущего, игры серии **Worms** были королями дружеских посиделок. Сколько радости мы испытывали, разнося в пух и прах ландшафт под вражескими червями, которыми управлял товарищ. Сегодня Worms W.M.D вполне способна подарить те самые эмоции из детства, но потягаться с современными сетевыми играми, к сожалению, попросту не в состоянии. Особенно с тройкой лидеров!

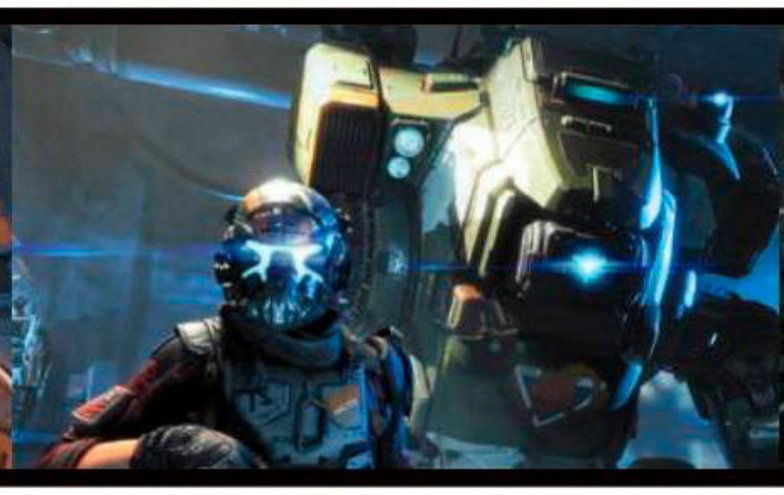
3-Е МЕСТО: TITANFALL 2

Titanfall 2 не повезло изначально. Игра вышла за неделю до **Call of Duty: Infinite Warfare** и через несколько дней после **Battlefield 1**. К тому же первая часть, хоть и собрала восторженные отзывы журналистов, так по-настоящему и не полюбилась игрокам. От этого пострадало и продолжение. Его, несомненно, ждали, но все-таки не столь сильно, как главных конкурентов. И даже опасные пушки в лапах огромных человекоподобных роботов не вызывали былого восторга. Но те, кто решился познакомиться с сиквелом, не разочаровались: в Titanfall 2 на редкость увлекательный сетевой режим.

Несколько лет назад студия **Respawn** вывела близкую к идеалу формулу мультиплеера. Бешеная динамика с прыжками и бегом по стенам затягивала сама по себе. Но ключевым моментом стали те самые огромные роботы, которых игроки могут призвать во время битвы. Во второй части все это осталось, но вместе с тем прибавилось разнообразия – еще больше мехов, еще больше оружия, еще больше пространства для маневра!

Кроме того, продолжение Titanfall подкупает простотой. Порой в современных сетевых шутерах очень сложно разобраться, однако в Titanfall 2 можно втянуться за считанные минуты. Не нужно бояться подвести команду, выбрать не те умения или оружие – подобные проблемы отступают на второй план, когда вам удается накопить очков на вызов титана, запрыгнуть в него и смести обидчиков залпом из какой-нибудь особо мощной пушки.

За правильный набор сетевых режимов, за эмоции, за простой и в то же время глубокий игровой процесс – третье место в нашем топе лучших PvP-игр.



2-Е МЕСТО: BATTLEFIELD 1

Battlefield 1 удивил неожиданным прыжком – на поля сражений Первой мировой. Окопы, грязь, обилие холодного оружия и недостаток стрелкового, смертоносная кавалерия и примитивная техника. После нескольких частей, где события происходили в современном мире, игроки ожидали любого фантастического будущего, но уж никак не путешествия в прошлое.

Однако в остальном Battlefield 1 остался верен устоям серии. Разработчики бережно перенесли привычную механику в условия Великой войны: изменили декорации, но оставили систему классов, урезали количество оружия, но добавили каждой пушке уникальных черт.

Разумеется, ждать от Battlefield 1 исторической достоверности не стоит, ведь мы говорим о развлекательной игре. Поэтому стрелять из оружия здесь удобно (реальные стволы того времени приносили больше проблем, чем пользы), а танки, хоть и похожие с виду на свои реальные прототипы, резво носятся по картам и разносят в пух и прах хлипкие домики. Да и другая техника не отстает: прочности местных бипланов, к примеру, позавидуют некоторые современные истребители. Впрочем, реализм никогда не был сильной стороной Battlefield, главное, что играться со всеми этими ружьями и причудливыми танками невероятно весело!

Улучшенная система наград, еженедельная партия боевых наборов с новыми предметами, отлаженный сетевой код и технические улучшения, роскошная графика и качественный звук – все это применимо к Battlefield 1. А первое место нашего топа она не заняла лишь потому, что в этом году вышла еще одна игра – настоящая жемчужина среди сетевых шутеров.

1-Е МЕСТО: OVERWATCH

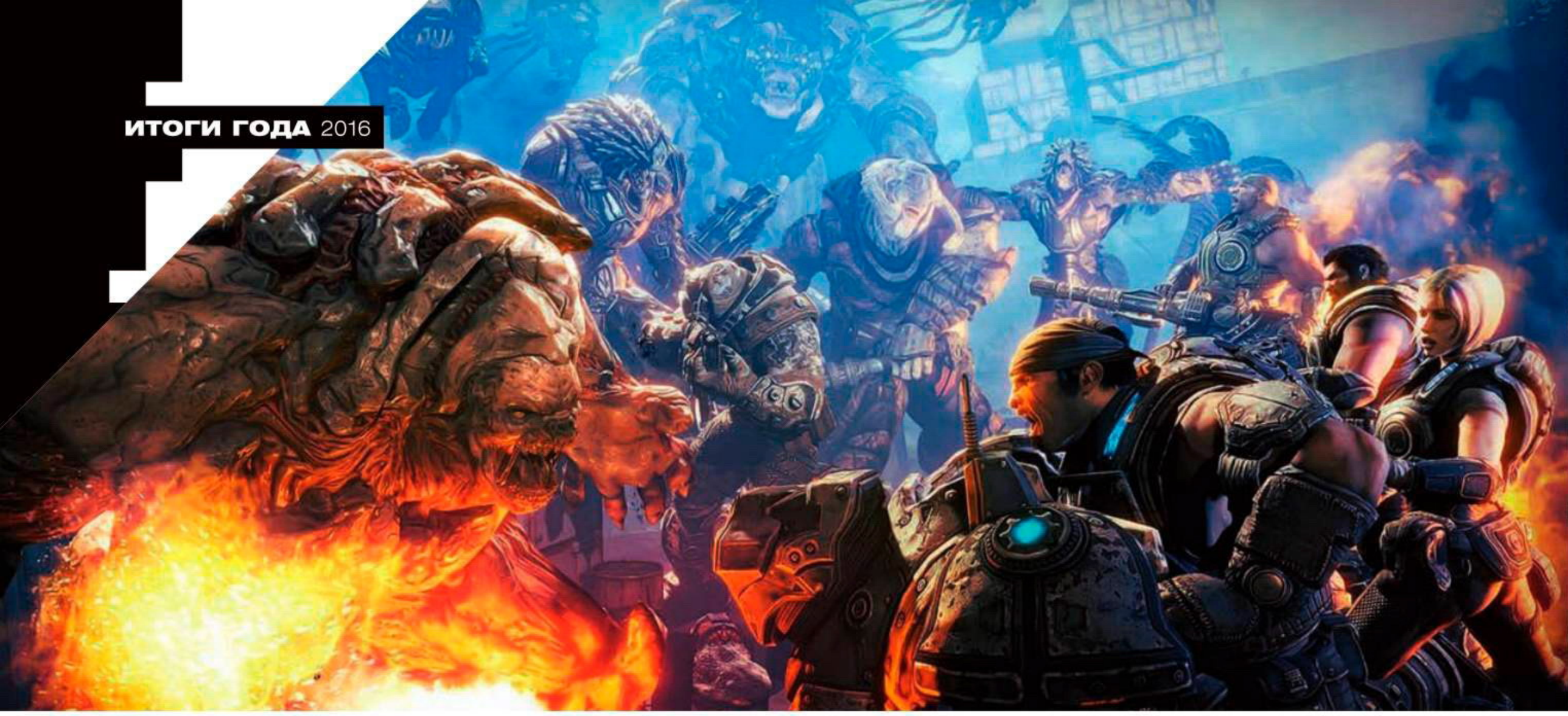
Blizzard умеет делать так, как не умеет больше никто на этой планете: с помощью какой-то немыслимой математики решать уравнение на миллион неизвестных, чтобы сбалансировать принципиально разных противников. Что-то подобное они уже делали в **StarCraft**, когда три стороны конфликта по-разному строят базы, по-разному производят войска, по-разному сражаются, но при этом равны друг другу по силе.

СКАЧИ, ВЕРНЫЙ КОНЬ!
Неси меня на пьедестал лучших PvP-игр. Пускай нам не перегнать Overwatch, но с остальными мы поборемся!

Теперь они повторили то же самое в **Overwatch**, только участников здесь уже не трое, а больше двадцати. Игровой процесс построен на том, чтобы собрать команду из героев, идеально подходящих для борьбы с комбинацией противника. Кроме того, героев можно менять прямо во время боя, на лету подстраиваясь под вражескую тактику. А противник подстраивается в ответ. А вы опять под него, и так далее.

Overwatch можно было бы сравнить с **Team Fortress**, однако новая игра Blizzard пошла гораздо дальше. В ней индивидуальность героев выведена на запредельный уровень. Персонажи по-разному перемещаются, стреляют из разного оружия и обладают собственным набором особых способностей. Для некоторых героев важна меткость, у других главная задача – вовремя поставить щит или разместить по периметру турели. Притом все бойцы в Overwatch доступны сразу.

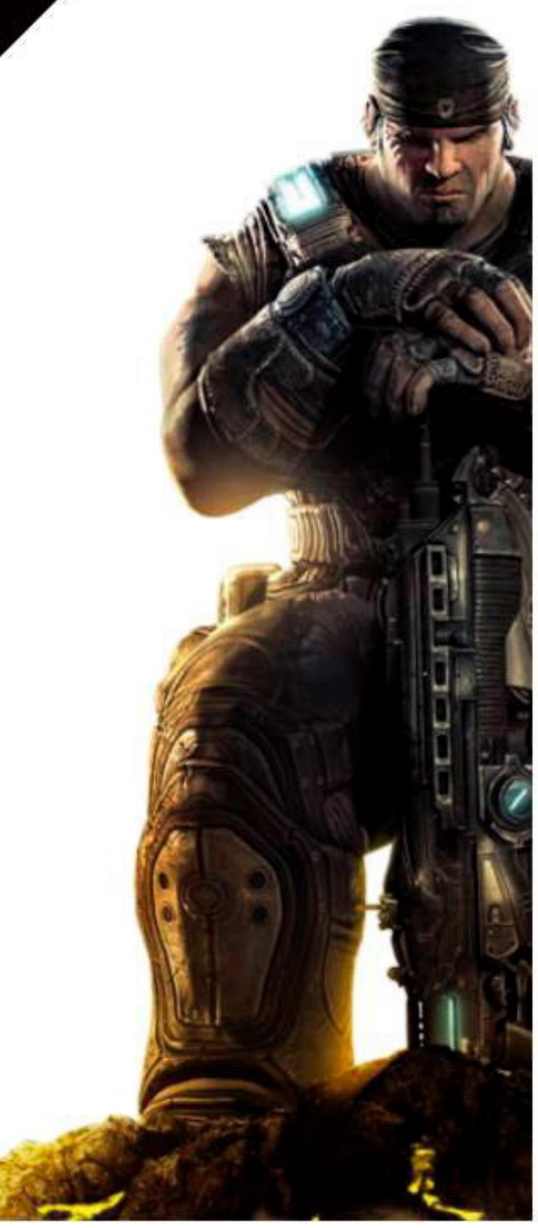
Вот и получается, что Overwatch – лучшая в мире PvP-игра на сегодняшний день. И уж точно лучшая в этом году. ■



КООПЕРАТИВ ГОДА

ПРОТИВ ОБЩЕГО ВРАГА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ПАВЕЛ ХАЛАТОВ



Чисто кооперативных игр на свете немного. Но часто в сингл-проектах есть режимы для совместной игры. Иногда сделанные для галочки, но иногда – очень глубокие и самобытные. В этой номинации мы награждаем игры с лучшим, на наш взгляд, кооперативным геймплеем. Поскольку «совместное прохождение» – не жанр, а один из режимов, среди номинантов царило невиданное разнообразие. За призовые места боролись **Forza Horizon 3**, **Overcooked**, недавно вышедший **Space Hulk: Deathwing** и многие другие проекты.

А вот сессионные боевики вроде **Overwatch** в этом рейтинге не участвовали, их мы оценивали в отдельной PvP-номинации.

3-Е МЕСТО: DARK SOULS 3

Так повелось, что серия **Dark Souls** ассоциируется с бесконечным повторением одних и тех же сражений, пока результат не станет идеальным. Недели уходят на изматывающие попытки убить самых сильных боссов. Но лучом света в этом мрачном царстве безысходности стал своеобразный кооперативный режим.

В мире «Темных душ» все игроки делятся на призывателей и призываемых. Если призыватель успешно повергает босса, ему и призванному счастливчику достается валюта, за которую приобретаются мощные артефакты.

Кроме того, хотя игроки существуют в параллельных мирах, сервер здесь единый. Мы постоянно видим блеклые тени других персонажей, проходящих конкретный кусок сюжета. При помощи мелка можно оставлять друг другу подсказки, как вести себя перед боссом или куда спрыгнуть, чтобы найти бонус. Это явление тоже своего рода кооператив. Целое сообщество геймеров постоянно помогает друг другу пройти испытания, уготованные студией **FromSoftware**. За самый необычный кооперативный опыт – почетное третье место от «Игромании».

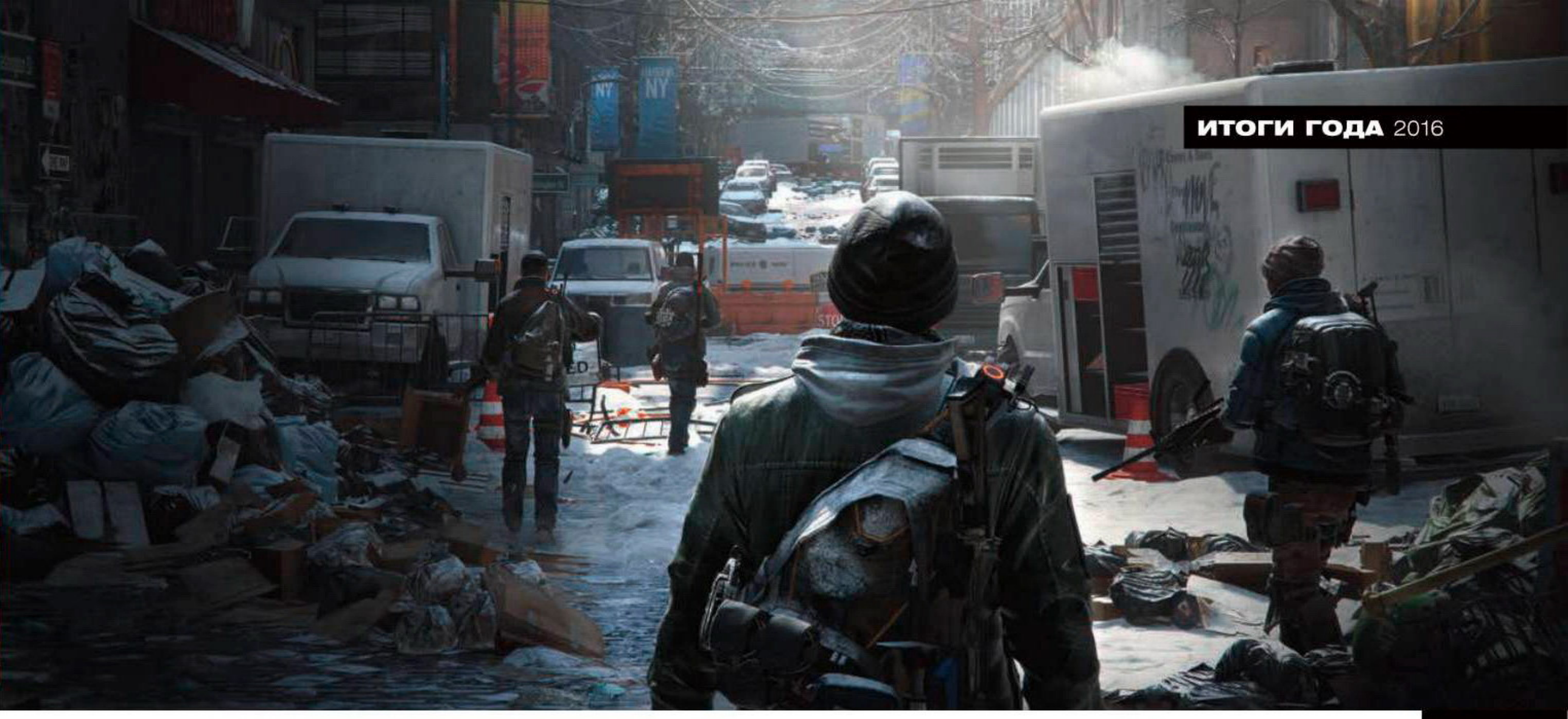
2-Е МЕСТО: GEARS OF WAR 4

Серия **Gears of War** всегда была не только и не столько про войну, сколько про крепкую мужскую дружбу. Плечистые, накачанные бойцы бок о бок пробивались через все ужасы умирающего мира, перебрасывались солдатскими шутками и буквально вырезали друг друга из лап врагов цепной пилой.

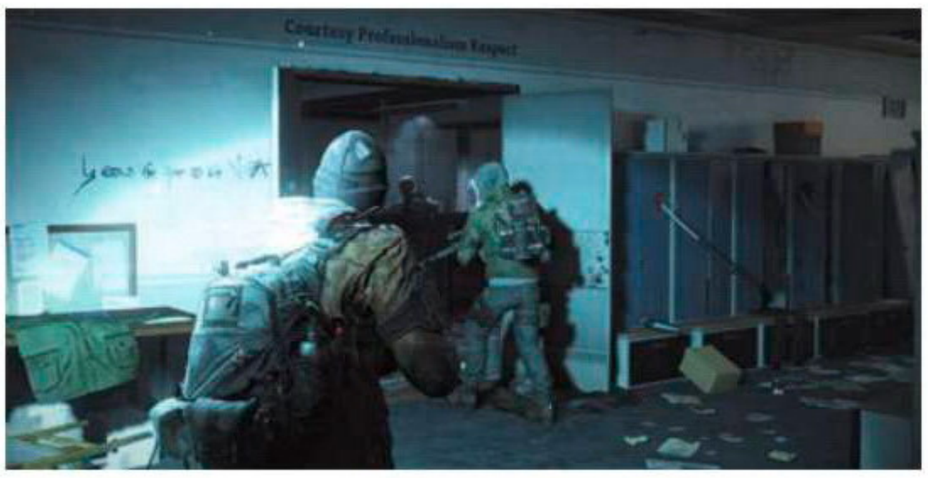
Если товарищ пришел к вам в гости пройти сюжетную кампанию, вы сможете сделать это вдвоем в режиме split screen. Для любителей более современного геймплея предусмотрен онлайновый режим «Орда» на пять человек, где бойцам предстоит выдержать пятьдесят волн монстров. Вам потребуется грамотно расставлять турели и активно использовать другие оборонительные приспособления – например, проволоку и мины. А если друзей собралось больше пяти, запускайте мультиплеер ввосьмером и отправляйтесь защищать капитана вашей команды. Кооператив **Gears of War 4** – это динамика, тесная командная работа и максимальный драйв. Уверенное второе место.

1-Е МЕСТО: TOM CLANCY'S THE DIVISION

В сюжетной кампании **The Division** спецагенты путешествовали по Нью-Йорку ближайшего будущего, пережившего атаку биотеррористов. Кроме того, объеди-



ПОПРАВИЛИ БАЛАНС, ВЕРНУВ СМЫСЛ СОБИРАТЬ РЕЙДЫ НА СПЕЦЗАДАНИЯ И В ТЕМНУЮ ЗОНУ – УНИКАЛЬНУЮ ЛОКАЦИЮ С САМОЙ ЦЕННОЙ ДОБЫЧЕЙ



нившись в группы, бойцы могли попробовать пройти спецзадания – аналог подземелий из фэнтези-MMO. Поначалу они были реализованы не слишком удачно. Высокоуровневые враги умирали только после третьего десятка попаданий в голову из автомата, геймплей был (редкое сочетание!) сложным и скучным одновременно.

Но затем разработчики вступили в диалог с игроками и провели основательную работу над ошибками. Поправили баланс, вернув смысл собирать рейды на спецзадания и в Темную зону – уникальную локацию с самой ценной добычей.

Попав туда без напарников, агент долго не протянет. Конечно, встретив незнакомцев, можно кое-как договориться не убивать друг друга и объединиться в группу – более серьезную боевую единицу. Но лучше сразу идти с надежными друзьями и голосовой связью. Интереснее всего, когда сталкиваются две слаженные команды. Тогда начинается серьезная борьба за каждый метр улицы, с использованием сонаров, автоматических турелей и самонаводящихся мин. Приключения в Темной зоне The Division – лучший кооперативный опыт этого года. ■

БЕЗ ВЕРНЫХ ДРУЗЕЙ
в пораженном эпидемией Нью-Йорке может быть слишком опасно, особенно в Темной зоне

ФАЙТИНГ ГОДА

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СПОРТСМЕНЫ ПРОТИВ АНИМЕШНЫХ ГЕРОЕВ

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

Последние несколько лет жанр файтингов ощутимо буксовал, а вот 2016 год неожиданно подарил ряд интересных игр. Одна из главных тенденций, что разработчики стали рассматривать PC в числе основных платформ. При этом, естественно, никто не забыл о консолях. В начале года японская фирма **Arc System Works** перенесла на компьютеры **BlazBlue: Chronophantasma Extend** и **Guilty Gear Xrd: -Sign-**, две отличные драки с одним существенным минусом – уж очень высок порог вхождения.

Обладатели Wii U получили в свое распоряжение **Pokken Tournament** – мордобой с простой боевкой (впрочем, она таит массу подводных камней) и показательным онлайновым мультиплеером. По скорости поиска оппонентов в Сети у Pokken Tournament в 2016 году не было конкурентов. Наконец, **Capcom** в декабре удачно вспомнила об **Ultimate Marvel vs. Capcom 3**, – теперь игра доступна на PS4, а весной заглянет еще и на PC с Xbox One. Пожалуй, лучшая «компанейская» драка в 2016-м.

Так что определиться с лучшими было не так-то просто.

3-е место: EA SPORTS UFC 2

Если **WWE 2K16** и **WWE 2K17** не показали ничего нового в плане игрового процесса и графики, то **EA Sports UFC 2** нас откровенно порадовала. **Electronic Arts** выкрутила на максимум графику и боевую (физическую) модель. Отлично смотрятся нокауты, не похожие друг на друга. За проработку тел – отдельные аплодисменты. Во время поединка на спортсменах появляются не только синяки, но даже капельки пота. А уж как бойцы корчатся от боли! Натурально по Станиславскому – циркачи из WWE 2K рядом не стояли. Все это – заслуга художников и дизайнеров.

Ростер UFC 2 по сравнению с ростером оригинала неприлично разросся, перевалив за отметку в пару сотен суровых мужиков. И девушкам в новой игре нашлось место – спасибо Ронде Роузи, украсившей обложку. На сладкое – такие приглашенные звезды, как Майк Тайсон и Брюс Ли. С организацией UFC они связаны не были, но как же приятно играть за кумиров детства!

UFC 2 – реалистичная, динамичная, вдумчивая и зачастую непредсказуемая игра. Действия в защите тут не поощряются и быстро наказываются – готовьтесь часто переть в лобовую. Ну а разве не в этом прелесть файтингов?

2-е место: THE KING OF FIGHTERS XIV

The King of Fighters XIV определенно удалась в плане графики и мультиплеера. Модели героев и декорации не великолепны, но хороши, разрешение картинки – 1080p при честных 60 кадрах в секунду, анимация радует разнообразием, сетевой режим работает стабильно. Рядом с предшественницами, не менявшимися, как кажется, годами и десятилетиями, это настоящий прорыв. Ко двору пришлись и красивые ракурсы камеры во время суперприемов, и трехмерные ролики, раскрывающие сюжет.

РОСТЕР UFC 2 РАЗРОССЯ, ПЕРЕВАЛИВ ЗА ОТМЕТКУ В ПАРУ СОТЕН СУРОВЫХ МУЖИКОВ

К тому же игра теперь лояльна к новичкам. Неотзывчивое управление больше не терзает наши руки, по делу внедрен Rush Mode (возможность выстукивать комбо одной левой, то есть одним пальцем), а режим обучения за полчаса вводит в курс дела.

Играется весело и с азартом – уж поверьте! Особый шик еще и в том, что баталии тут проводятся в формате три на три, чем серия напоминает кроссоверы **Marvel vs. Capcom**. Рядом с прочими файтингами эта система смотрится свежо, особенно если вы не подозревали о ее существовании.

The King of Fighters XIV стала реалистичнее и чуть проще, за что получает заслуженное второе место.

1-Е МЕСТО: STREET FIGHTER V

Самым узнаваемым и популярным файтингом года закономерно стал **Street Fighter V**. Во-первых, детище **Capcom** и продюсера Ёсинори Оно одновременно появилось на PC и PS4. Во-вторых, разработчики позаботились о кросс-платформенном мультиплеере и сочинили сетевой код из ничего (при поддержке специалистов **PlayStation**). В-третьих, Capcom отказалась от модели обновления с кучей переизданий, знакомой по **Street Fighter 4**. Японцы выпускают новых бойцов, костюмы и весь остальной дополнительный контент в качестве DLC.

Кроме того, Street Fighter V еще и выглядит великолепно (в основе – Unreal Engine 4), что, по идее, должно привлечь к файтингу аудиторию, ранее впечатленную графическим обликом **MKX** или же Guilty Gear Xrd: -Sign-, оригинально соединившей 2D и 3D. В общем-то в «Уличном бойце» все выполнено с запасом, на годы вперед, – и механика, которую можно неторопливо полировать, и список режимов. Именно за это мы и дали пятой части знаменитой серии первое место – за крепкие мускулы и уверенный взгляд в будущее. ■

СТЕЛС-ИГРА ГОДА

СИМУЛЯТОРЫ ПРЯТОК

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Удачным выдался 2016 год для любителей беззвучно нападать из-за угла и красться по вентиляции. В этой номинации мы раздадим награды за самый изобретательный и приятный геймплей тихого убийцы. Среди прочих игр, боровшихся за призовые места в нашей стелс-номинации, фигурировали **Watch Dogs 2** и вышедшая в начале декабря **Shadow Tactics: Blades of the Shogun**. Но, увы, судьба и редакция распорядились иначе. Тройка лучших стелс-игр – встречайте!

3-Е МЕСТО: DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Mankind Divided – игра на стыке сразу нескольких жанров. Есть ролевые элементы, но не слишком явно выраженные: казалось бы, отчасти боевик, но смысл игры однозначно не в перестрелках. Впрочем, если хотите, можете орудовать в открытую, с пистолетом наизготовку.

А можете действовать тихо, и в этом плане **Deus Ex** – великолепный представитель жанра stealth. Каждый уровень можно пройти несколькими путями, используя богатейший арсенал спецсредств. Хотите – вырезайте врагов исподтишка или в прямом столкновении. Хотите – крадитесь за штабелями ящиков и ждите, когда охранники отвернутся. А если осмотреть все закоулки, обязательно отыщется скрытый маршрут, чтобы красиво обойти толпу врагов и вообще никому не попасться на глаза. Ну а если вы в душе диверсант, можно пошаманить с охранными системами и обратить технику врага против него.

Правда, все это мы уже видели... не далее как в **Human Revolution**. Конечно, Mankind Divided шагнула немного вперед, в игру добавились удобные инструменты... Но в глобальном плане перед нами повторение (пусть и мастерское!) стелс-механики из прошлой части. Поэтому и третье место.

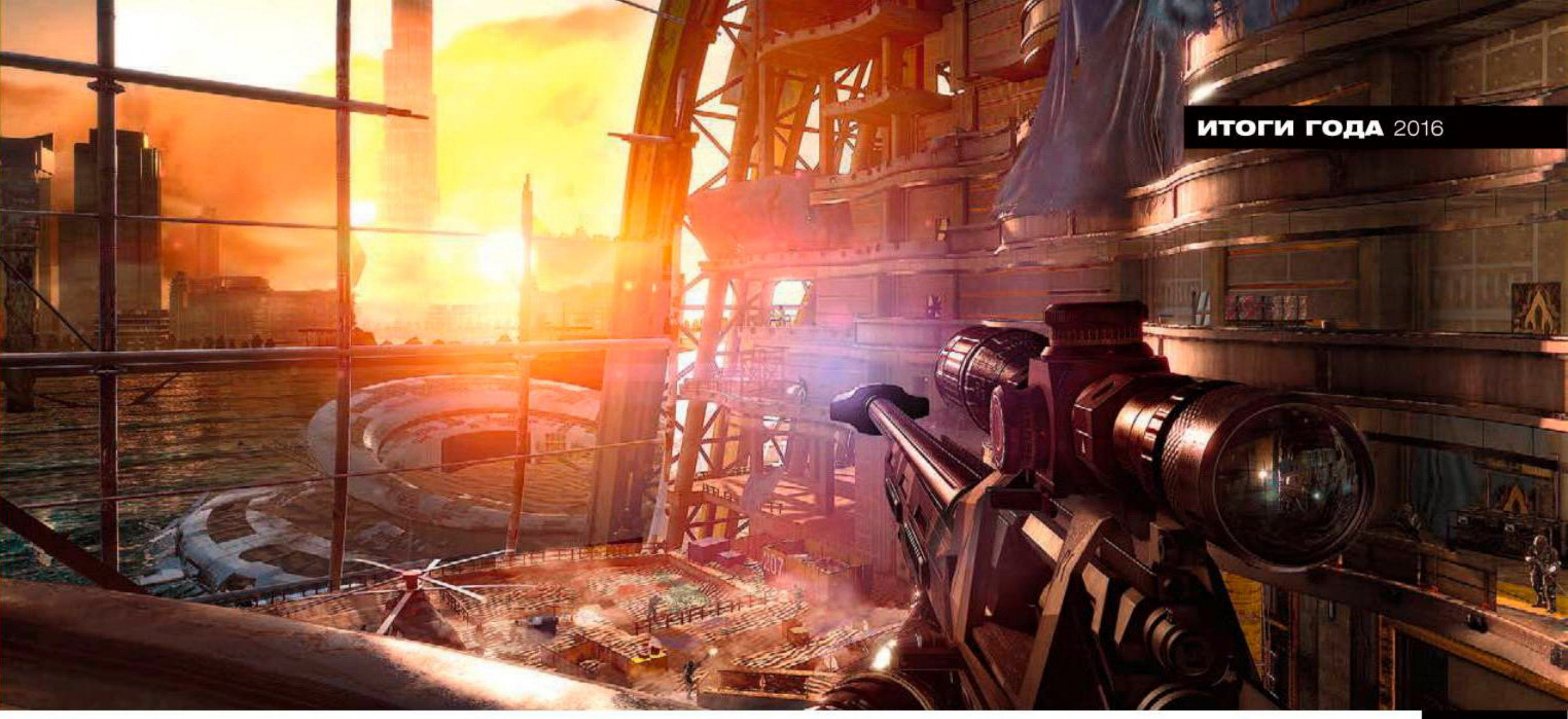
2-Е МЕСТО: HITMAN

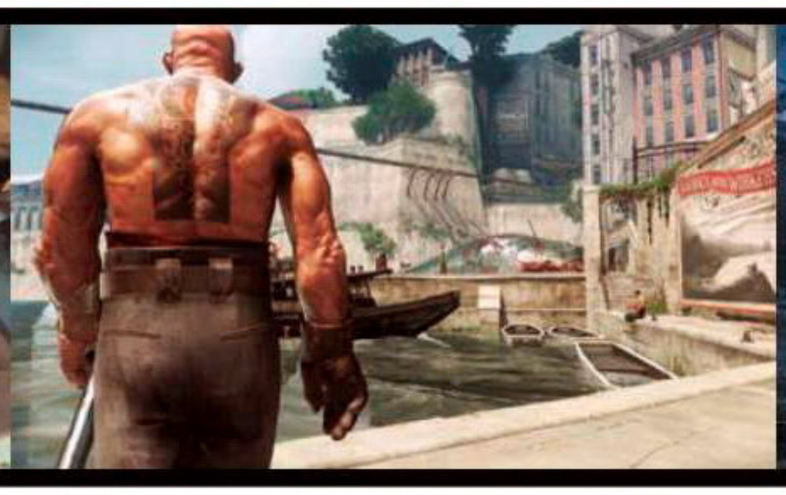
Пока в других стелс-играх мы ползаем по вентиляциям, засылаем дронов, крадемся и используем невидимость, лысый киллер уверенно дефилирует под вспышками сотен фотоаппаратов, чтобы в конце концов настигнуть жертву. В этом его сила – там, где обычным наемникам потребуется рота солдат, Сорок Седьмой элегантно вырубит в туалете официанта, переоденется в его одежду и поднесет жертве отравленный бокал. Или организует изящную ловушку, чтобы трагический результат приняли за несчастный случай. Это приятно облагораживает игровой процесс: вместо однообразных пряток и бесконечной череды оглушений мы рассчитываем действия для каждой ситуации. Раздумываем, под каким прикрытием пробраться в охраняемую зону, как лучше замести следы и кому из особо зорких охранников не следует попадаться на глаза.

А охрана в **HITMAN** нервная, так что ошибки совершать не хочется: на кону не только успех операции, но и красота исполнения. За уникальную механику серии, который год вносящей в жанр приятное разнообразие, – второе место от «Игромании».

1-Е МЕСТО: DISHONORED 2

Продолжение знаменитого стелс-боевика обошлось без революций, но сильно расширило игровую механику. Вместо одного героя у нас теперь два на выбор, и, хотя набор заданий у них одинаковый, истории Кор-





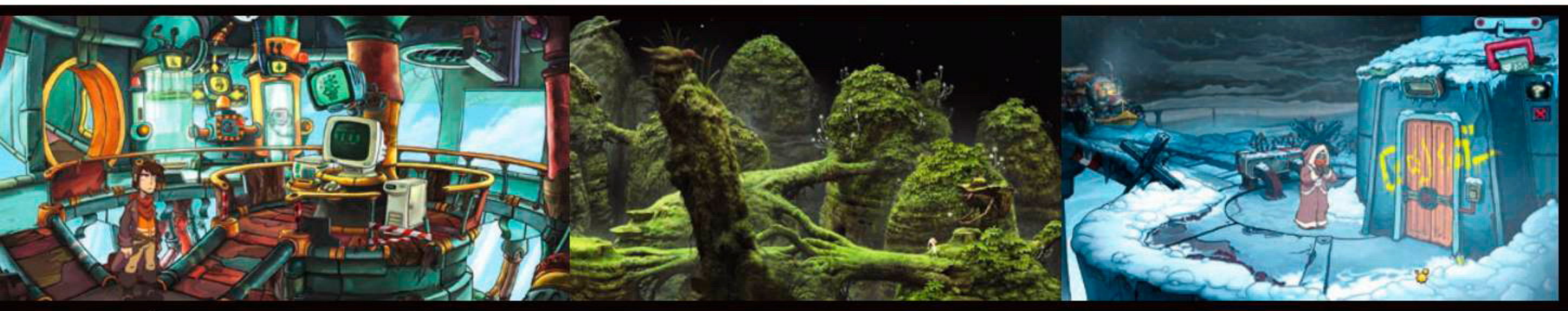
СОВРЕМЕННЫЕ стелс-игры очень стильные. Наверное, важно, чтобы окружение было интересно рассматривать, пока десять минут наблюдаешь из засады за перемещениями патрулей и продумываешь план действий

во и Эмили разительно отличаются. Как и их боевой стиль: отцу оставили приемы из прошлой части, а вот подросшую дочь снабдили набором новых.

И умения Корво, и способности Эмили так и манят поиздеваться над охранниками. Тех можно заставить нападать друг на друга либо впасть в ступор под действием гипноза, а благодаря умению «связывать» жертв Эмили демонстрирует красивые комбо: задушила одного – упали трое. Кроме того, появился режим повышенной сложности, где нужно обходиться вообще без сверхъестественных сил и устранять все препятствия буквально голыми руками.

Каждый уровень здесь – произведение геймдизайнерского искусства. Вы не найдете в сиквеле двух однотипных заданий: в одном вам будет досаждать пыльная буря, в другом – механический дом, в третьем вообще придется путешествовать во времени.

За вариативность прохождения, верность традициям, продуманные уровни и самобытный геймплей **Dishonored 2** получает от нас заслуженное первое место. ■



КВЕСТ ГОДА

КЛИКИ СПАСАЮТ МИР

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ЮРИЙ БЛИНОВ

Квесты для некоторых авторов и редакторов «Игромании» были первыми играми, и потому этот жанр нежно любим в редакции. В этом году таких игр выходило немало. Например, еще за место в данной номинации боролись **Batman** от **Telltale Games** и **King's Quest**, – они шли вровень, но чуть-чуть не дотянули до «бронзы».

3-Е МЕСТО: DEPONIA DOOMSDAY

Когда разработчики из **Daedalic** в 2012-м выпускали свою первую часть **Deponia**, они вряд ли предполагали, что ее назовут одним из лучших юмористических квестов в истории. И хотя у серии появилась масса фанатов, историю завершили уже в 2013-м.

Но спустя три года авторы вдруг выдали продолжение, где главный герой Руфус с разбегу окунается в путешествия во времени. Вся игра – одна длинная пародия на «Назад в будущее», «Доктора Кто» и «День сурка», только с большой долей черного юмора и фирменным абсурдным сюжетом серии. Руфус роняет банку себе в карман в прошлом, чтобы достать в настоящем, и включает телевизор ребенку, чтобы в будущем получить его очки (раз уж зрение испортилось), а в перерыве делает наушники из картошки.

Deponia всегда славилась самоиронией, и в продолжении она достигает пика: игра цитирует саму себя, подтрунивает над сюжетом прошлых частей и то и дело подшучивает над игроком, ставя его в неудобные ситуации. В этом кроется один из недостатков **Doomsday**: в тугом клубке веселого бреда начинает понемногу теряться сюжет, а рассказчики под конец сами путаются в том, что наворотили. Зато в новой части прибавилось мини-игр, а еще появились QTE, правда, тоже не без иронии.

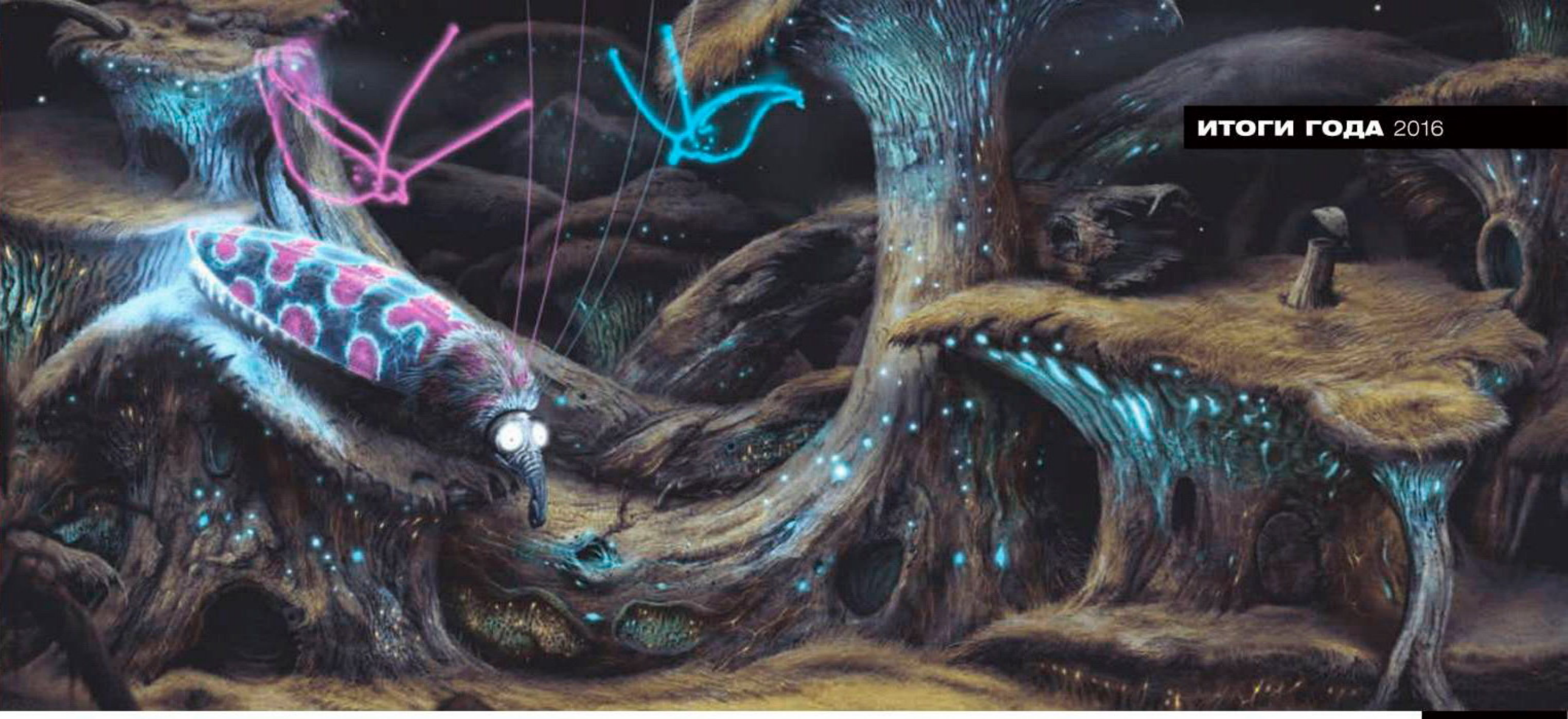
Deponia Doomsday неидеальна, но нельзя отрицать: она единственная в своем роде. Третье место – за то, что шалость удалась.

2-Е МЕСТО: SAMOROST 3

Название студии **Amanita Design** («Мухоморный дизайн») намекает на источник вдохновения для чехов. Нет, грибы и прочую растительность они не кушали, а именно что присматривались к их природному дизайну. Всевозможные луковицы, корешки, волоски – основа для построения уровней, летящих в космическом пространстве. Местная сюрреалистическая креативность, возможно, заставила бы Сальвадора Дали оборвать себе от зависти усы.

Гномик строит себе космический корабль из пластиковой бутылки, ванны, пульта с парой рычагов и то ли растения, то ли гриба. Зачем? Чтобы посетить волосатую планету, комету в виде высохшего ствола дерева и луну в форме убывающего месяца. Современные технологии позволили отлично детализировать окружение и наполнить его восхитительными красками. Неизменно простым и схематичным остается лишь главный герой – белый гномик.

И визуальная составляющая – только часть удовольствия. Магия игры бы не сработала без невероятно живой, медитативной и изобретательной музыки Floex. **Samorost 3** ловит самую суть жизни – и в звуках, и визуальном оформлении, и в настроении. Эту игру не хочется *пройти*, ее хочется *проходить*. Как квест, впрочем, она довольно проста, да и заканчи-



вается печально быстро, но своей награды вполне заслуживает.

1-Е МЕСТО: DREAMFALL CHAPTERS

На выход всех эпизодов **Dreamfall Chapters** понадобилось почти два года, а до этого фанаты изнывали в ожидании целых десять лет. Стоила ли концовка этих мук? Тысячу раз да! Рагнар Торнквист достойно завершил «бесконечное путешествие» героев: сказочные декорации все так же кинематографично красивы, музыка ласкает слух, а образы персонажей полностью раскрываются в усовершенствованных диалогах.

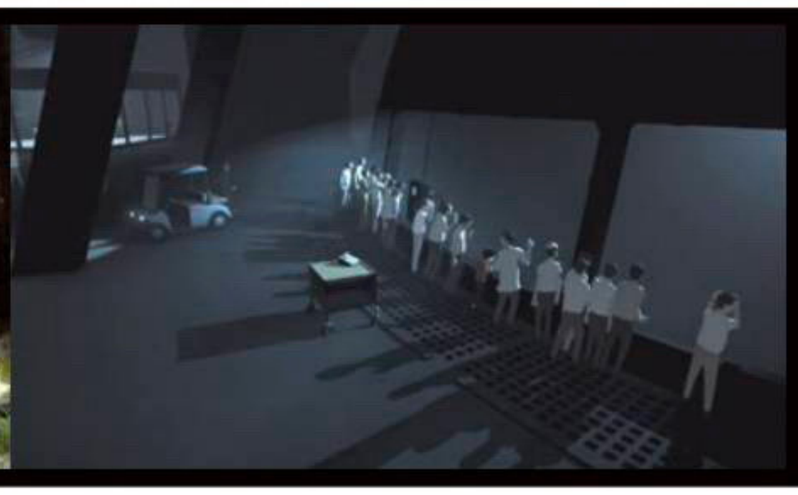
Да, игра не обошлась без недостатков: не все задания одинаково интересны, судьбы некоторых героев так и остались за кадром, а последняя глава, ответив на старые вопросы, задала множество новых.

Но это неважно, ведь последняя глава Chapters оказалась идеальным финалом. Пятая книга оглушает своими откровениями, заставляя забыть обо всех недостатках геймплея. Остается только победное чувство: путешествие завершено! И тут же накатывает печаль из-за того, что оно закончено – и, к сожалению, продолжение этой истории мы вряд ли когда-нибудь увидим.

Грандиозная концовка не только расставляет все точки над i, но и неожиданно красиво смыкает сюжеты предыдущих игр. Теперь три части серии невозможно воспринимать в отрыве друг от друга. И, пожалуй, именно так и должны заканчиваться хорошие истории.

Dreamfall Chapters определенно заслуживает внимания, но если хотите испытать весь спектр эмоций от прохождения – начните с The Longest Journey. ■

ЧЕТВЕРТЫЕ ЧАСТИ
к трилогиям обычно нужны как седло для коровы. Но рынок диктует свои правила...



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ГОДА

БЕГАЕМ, ПРЫГАЕМ, РАЗМЫШЛЯЕМ

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР, КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ИГОРЬ КОНОНОВ, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Самым сложным было выбрать название для этой номинации – «адвенчура» звучит некрасиво, «adventure» выбивается из русскоязычного ряда названий. В итоге остановились на «приключении года». Упоминания здесь, помимо тройки лидеров, заслуживает и космическая головоломка **The Turing Test**, которая была всего в паре шагов от пьедестала.

3-Е МЕСТО: UNRAVEL

Главный герой **Unravel** – обаятельный шерстяной человечек Ярни, полный заразительного любопытства к окружающему миру.

События игры происходят буквально у нас под ногами – в высокой траве, на камешках, в ручейках, в сугробах. Тяга шведов к домашнему уюту и суровая красота скандинавской природы нашли отражение в стилистике игры, здесь есть симпатичные интерьеры, пасторальные пейзажи, душистый лес, ветреная набережная, заснеженная опушка...

Игровой процесс завязан на пряже: двигаясь по уровню, Ярни встречает препятствия, обойти которые можно только при помощи нитей, из которых он состоит, – нужно сделать тарзанку, перебросить мостик, соорудить блок. Эти задачки и ведут нас по нехитрому сюжету.

Графика и звук в игре отличные – от небольших студий такого обычно не ждут. Идеальной Unravel назвать нельзя, но у нее есть один существенный козырь: она снова делает нас маленькими. Игра заново учит радоваться простым вещам – куче осенних листьев, трехколесному велосипеду, упавшему с дерева яблоку и возвращению домой. И временами такое приключение просто необходимо.

2-Е МЕСТО: THE LAST GUARDIAN

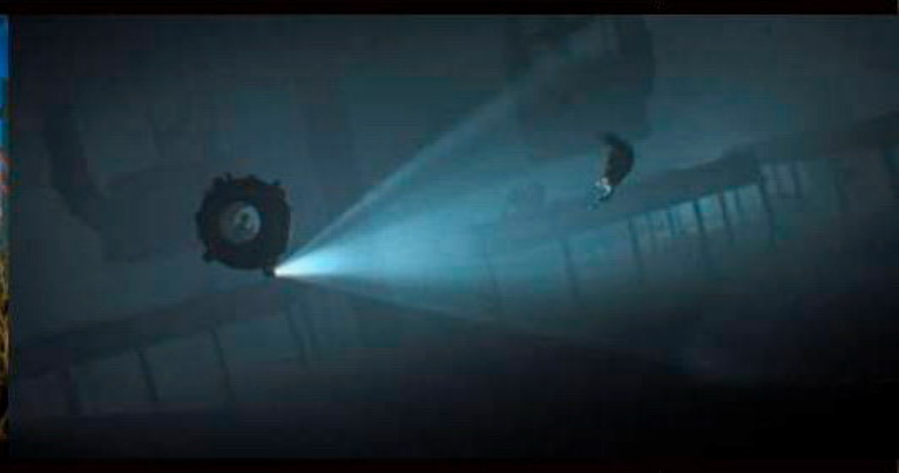
The Last Guardian – гость из прошлого, штучный товар, каких сегодня уже не делают. Талантливый геймдизайнер Фумита Уэда подарил нам историю о большом приключении двух совершенно непохожих существ. Сюжет игры, выход которой не мог состояться многие годы, строится на дружбе человека и животного. В центре истории – взаимоотношения безымянного мальчика и странного сказочного существа, огромного зверя Трико.

Но это не просто красивая головоломка, где грифоноподобный зверь помогает мальчику решать загадки. Дело совсем не в них, а в путешествии, и именно Трико ведет нас по игре. Программный код, написанный для него, в буквальном смысле оживляет пернатое создание: кошачья грация сочетается с грозным звериным рыком и эффектной молнией из хвоста. За повадками большого защитника приятно наблюдать, а уж привязаться к нему за время игры проще простого.

Отдельно стоит похвалить сказочный саундтрек, записанный Лондонским симфоническим оркестром, и почти кинговскую манеру подачи сюжета – она превращает концовку истории в подлинное испытание для игрока. Если вы цените настоящие приключения, пропускать The Last Guardian точно нельзя!

1-Е МЕСТО: INSIDE

Казалось, после успеха **Limbo** датчане из **Playdead** просто пошли по проторенной дорожке. **Inside** тоже мрачный платформер про мальчика, который откуда-то сбегает. Но это лишь внешнее впечатление, и новая игра – путешествие куда более цельное и увлека-



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ игры далеко не всегда предполагают яркие цвета и радостную атмосферу. Иногда приключения бывают мрачными и жестокими

INSIDE ЦЕПЛЯЕТ ВИЗУАЛЬНЫМИ ОБРАЗАМИ И КИНЕМАТОГРАФИЧНЫМИ РАКУРСАМИ, ГДЕ БУКВАЛЬНО КАЖДАЯ ДЕТАЛЬ СОЗДАЕТ ТЯЖЕЛУЮ АТМОСФЕРУ

тельное, да и тяжелых мыслей после себя оставляет на порядок больше.

Разработчики настолько хорошо овладели языком символов, что в принципе отказались от диалогов и каких-либо сценарных подводок. Inside цепляет визуальными образами и кинематографичными ракурсами, где буквально каждая деталь создает тяжелую атмосферу. Сюжет, звуки, графика и задания объединяются, чтобы игрок постоянно чувствовал мурашки на спине и беспокоился: что-то не в порядке. Атмосфера дурного сновидения не отпускает ни на минуту. Даже головоломки встроены в историю так мастерски, что не кажутся инородными элементами. Они дополняют сюжет, но не отвлекают от него, решаются быстро и вдобавок радуют разнообразием задумки.

Проходится Inside буквально за три часа, а вот эмоции дарит на зависть многим AAA-проектам. Стоит увидеть титры – и хочется пробежать ее еще и еще раз, подбирая крохи сюжета в попытке найти ответы на вопросы. Заслуженное первое место – за тяжелый и длинный кошмарный сон, который непременно хочется увидеть снова. ■

ПЕСОЧНИЦА ГОДА

КОПАЕМСЯ В УДОВОЛЬСТВИЕ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ОЛЕКСА МЕЛЬНИК

Термин «sandbox» подразумевает, что игра дает вам возможность заниматься чем пожелаете. Вас выпускают в мир, а дальше дело хозяйское – идти ли по сюжету, исследовать ли мир, заняться созиданием (если это предусмотрено правилами) или найти еще какой-нибудь способ себя развлечь.

Основываясь на этой формулировке, мы дисквалифицировали **Dishonored 2**. Там, конечно, выбор способов прохождения огромный, но структура у игры все равно миссионная. То же, в принципе, и со свежим **Deus Ex**. А вот **No Man's Sky** вы тут не увидите уже потому, что там за всей этой свободой выбора и мириадами галактик не видно самой игры. Свобода есть, а играть не во что. Другие игры формально подходили, но чуток не дотянули. Так, в мире **Mafia III**, стремившейся также занять место в топе, делать особо нечего, побочных миссий мало, да и разнообразием они не блещут. Вот и пришлось игрокам стремительно продвигаться по сюжету, оставляя мир за окном быстрой машины. Печально, но виртуальный аналог Нового Орлеана всего лишь декорация.

Dead Rising 4 пролетела мимо топа просто потому, что не предложила игрокам ничего нового. Да, в четвертой части появилось еще больше орудий для уничтожения оживших мертвецов, но все остальное осталось прежним: от места действия до главного героя. **Far Cry Primal** перенесла игроков в очень интересный сеттинг – доисторический мир, но как песочница осталась на уровне предыдущей игры, **Far Cry 4**. В претенденты затесалась даже **Dying Light: The Following**, но воспринимать ее всерьез мы не стали. Ведь по своей сути это изрядно улучшенная, дополненная и доработанная версия игры 2015 года.

3-Е МЕСТО: DRAGON QUEST BUILDERS

Феномен **Minecraft** не дает покоя разработчикам. Кубических миров понаделали уже вагон и маленькую тележку, но чаще всего подражатели не только не добавляли ничего интересного от себя, но и не могли даже воспроизвести то, что было в оригинале.

Dragon Quest Builders выгодно отличается тем, что в ней есть, во-первых, сюжетная кампания. А во-вторых, игровая механика позволяет сооружать достаточно витиеватые конструкции, чтобы это занятие увлекало на долгие часы или даже дни.

Кроме того, события здесь происходят во вполне раскрученной вселенной **Dragon Quest**. И чем лучше вы с ней знакомы, тем больше отсылок обнаружите на просторах кубического Алефгарда. Хотя всех этих плюсов все-таки недостаточно, чтобы занять первую ступень пьедестала.

2-Е МЕСТО: FINAL FANTASY XV

В открытом мире **Final Fantasy XV** немало попутных развлечений. Сразу после вступления можно надолго забыть о главном задании и носиться от точки к точке в поисках странной дичи или рыбки для грустного котика. Подслушивать болтовню девушек на улице красивейшего города и переводить дух после изнурительного дня в настоящем походном лагере, общаясь с закадычными друзьями.

Спасение сказочного королевства можно отложить и заняться делами мирскими. Это и контракты на убиение разного зверья, и сбор рецептов произведений кулинарного искусства (кстати, самых детализированных в истории видеоигр), и прокачка собственной высо-

котехнологичной королевской кареты, и система развития персонажей, в которой можно залипать часами, распределяя полученный за игровой день опыт. Здесь приятно просто взобраться на пригорок и созерцать мирно пасущееся стадо каких-то перепончатокрылых серпней.

И пускай у разработчиков далеко не все получилось, а сторонние развлечения со временем приедаются, перед нами все же мир, который очень не хочется покидать. И за это Final Fantasy XV получает заслуженное второе место.

1-е место: WATCH DOGS 2

Мы довольно часто упоминаем вторую часть эпопеи про хакеров в ходе подведения итогов этого года. Но что поделать, если Watch Dogs 2 хороша с очень многих сторон.

Вот, например, свобода действий. Можно идти в любую сторону и самому решать, чем заняться, да и миссии тоже можно проходить уймой способов. В том числе и теми, что не предусмотрели сами разработчики.

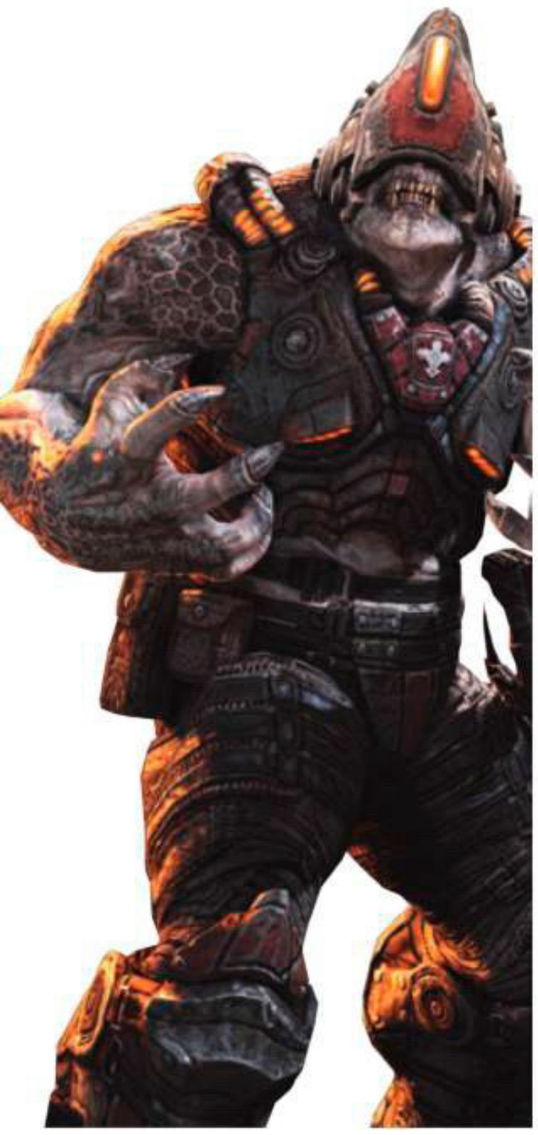
Скажем, надо вам угнать машину с охраняемого объекта. Можно к ней прокрасться. Можно прорваться с боем. Можно расчистить путь беспилотниками и спокойно на ней уехать. А можно дистанционно ее взломать, запустить двигатель и попытаться рулить с помощью мобильного интерфейса. Охранники на это даже реагировать не будут, ведь, с точки зрения ИИ, посторонних в охраняемой зоне нет и поднимать тревогу нет резона. А разработчики не только не считают это своей ошибкой, но и всячески поощряют такие способы обхода игровых правил. Именно потому, что они хотели создать песочницу с полной свободой действий. И знаете что? Им это удалось! ■

ОТКРЫТЫЕ МИРЫ бывают очень разными: в одних мы строим что-то из кубиков, в других – становимся знаменитыми преступниками, а в третьих охотимся на мамонтов

ГРАФИКА ГОДА

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МИЛЕЕ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Говоря «графика», мы подразумеваем не только технологии и спецэффекты, но и цельное впечатление от картинки, поэтому наше редакционное жюри не торопилось выбирать те игры, что быстрее других способны расплавить видеокарту. Хотя, признаться, умелое использование технологий тоже один из способов «сделать красиво».

За место в нашем топе боролись многие. Так, **Forza Horizon 3** не дотянула до третьего места совсем немного. В этой игре сотни машин воссозданы с большой любовью к самым мелким деталям, а во время гонки легко во что-нибудь впечататься капотом, заглядевшись на мелькающие со всех сторон леса, берега и озера. Но все это не слишком разительно отличается от того, что мы видели в предыдущих играх серии. То же можно сказать и о **Gears of War 4**. Хоть новые герои и впитали в себя больше полигонов, декорации все равно навевают воспоминания о прошлых частях. Четвертому выпуску нас попросту нечем удивить в плане графики. А вот победителям это удалось.

3-Е МЕСТО: DOOM

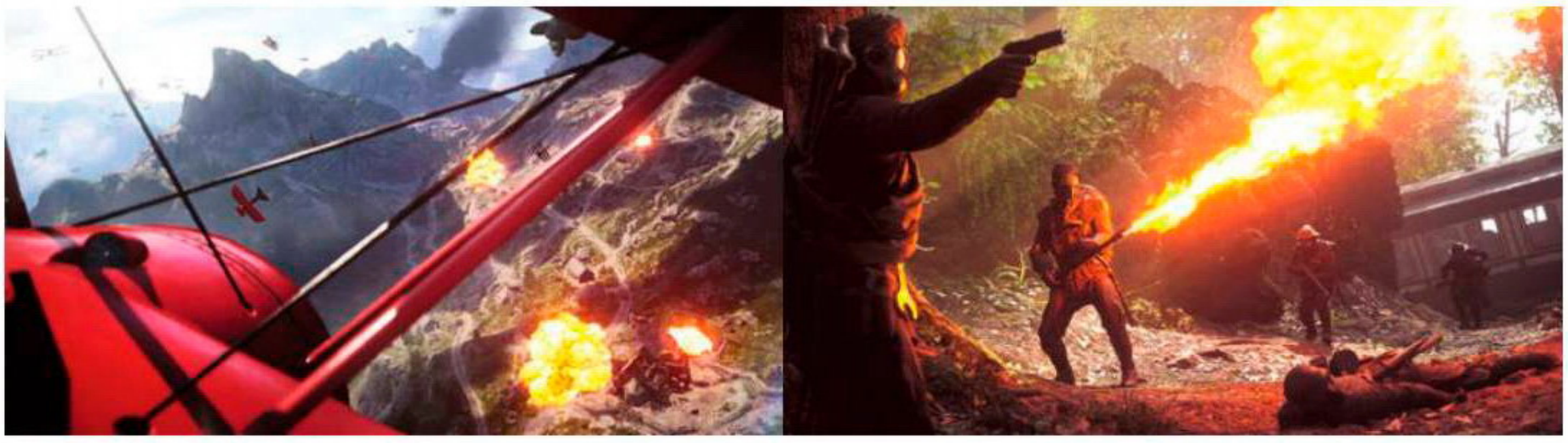
На момент победного шествия первого-второго **Doom** студия **id Software** была безоговорочным лидером в компьютерной графике. **Doom 3** произвел уже несколько меньший фурор. А через пару лет с «крутой картинкой» уже твердо ассоциировался **Crysis** от **Crytek**.

Кармак попытался отыграться в **Rage**, но не слишком удачно. Движок id Tech 5 нахально подгружал текстуры прямо на глазах у игрока, а еще тупил, тормозил и нещадно глючил. Но два года назад в команду id Software пришел новый сотрудник – Тьяго Соуза, выходец из той самой Crytek. Объединив передовой опыт двух лидеров индустрии, разработчики представили id Tech 6, движок, первой игрой на котором как раз и стал перезапущенный **DOOM**.

Технология Vulkan, метатекстуры, воксельное октодерево и еще целая куча иностранных слов позволили достичь эффекта, про который обыватель сказал бы: «Не тормозит и выглядит просто потрясающе!» А визуальная стилистика, где по-прежнему угадываются зловещие мотивы творений Ганса Гигера, – это еще и красиво.

2-Е МЕСТО: UNCHARTED 4: ПУТЬ ВОРА

Графика **Uncharted 4** берет не столько технологиями, сколько детальнейшей ручной проработкой самых, казалось бы, незначительных элементов. Когда персонажи скатываются со склона, можно заметить, как за



ними следует настоящий шлейф из мелких камешков. Происходит это именно в том месте, куда приземлилась пятая точка героя, и в соответствии с честными законами физики.

Когда от неловких действий Натана Дрейка разваливается часовня или враги взрывают гигантскую башню, огромное количество деталей буквально заполоняет экран. Повсюду падают куски древесины, валятся булыжники, летят шестерни, скрежещет металл. Грязь на просторах Мадагаскара прилипает к одежде героя или колесам его машины так правдоподобно, будто в **Naughty Dog** специализируются на симуляторах езды по бездорожью. Все вместе это создает детализированную и очень впечатляющую картину. Разработчики проделали весьма кропотливую работу. Заслуженное призовое место от «Игромании».

1-е место: BATTLEFIELD 1

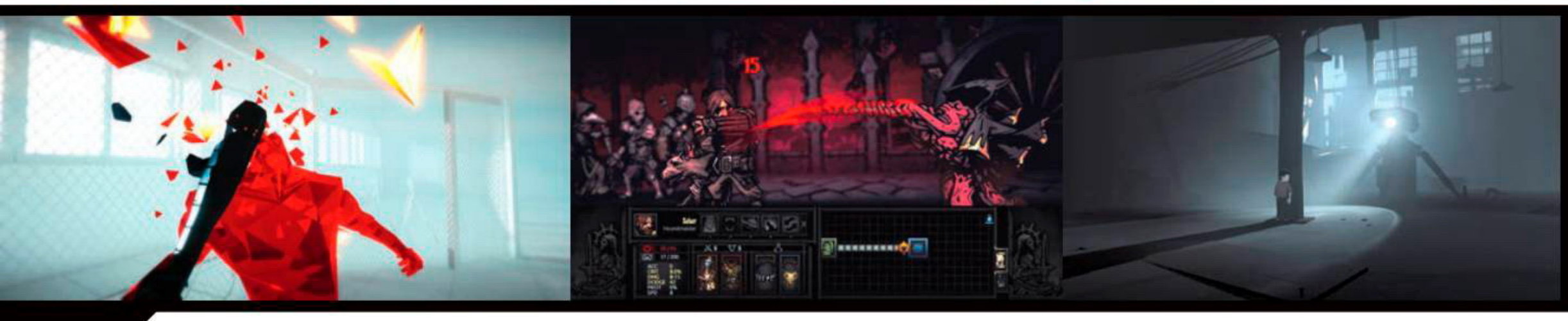
Чтобы понять, почему именно **Battlefield 1** удостоился первого места в «графике года», достаточно хотя бы раз увидеть в игре крушение гигантского дирижабля. Со взрывами, искрами и разлетом обломков. Это зрелище настолько захватывает, что немудрено схлопотать пулю, заглядевшись на небо.

И это только один из примеров, в остальном Battlefield 1 тоже чертовски хорош. Здесь отличные модели персонажей с великолепной анимацией. Изобретательный дизайн техники. Восхитительные огонь, дождь и дым. В наличии и фирменная разрушаемость, позволяющая внести свои коррективы в расположение на карте зданий, стен и прочих объектов.

Разработчики нарисовали очень убедительную картину масштабного вооруженного конфликта. И хотя в сетевых сражениях любоваться округой в основном некогда, в одиночной кампании у вас будет масса возможностей оценить прелесть обновленного движка. В этом году графика в Battlefield вполне закономерно вышла на новый эволюционный виток и, по нашему мнению, честно заслужила почетное первое место. ■

ВИЗУАЛЬНЫЙ РЯД

Не всегда для создания потрясающей и завораживающей картинки нужны сложные технологии и дорогое железо. Иногда удается создать красивейший визуальный ряд усилиями художников. В этом году хочется отметить три игры, поражающих красотой картинки. Первая – Firewatch, которая благодаря выверенному стилю стала не только гениальным «симулятором ходьбы», но еще и отличным «генератором красивых скриншотов». Вторая – Samorost 3 со своими сюрреалистичными, самобытными и очень красивыми задниками. А третья – ABZÛ, игра, от подводных красот которой перехватывает дыхание. Если нужно что-то очень красивое и не слишком требовательное к видеокарте – обязательно обратите внимание на эти игры.



ЛУЧШИЕ ИНДИ-ИГРЫ

ФОРМАТ НЕФОРМАТА

ФЕДОР КОКОРЕВ, ЯРОСЛАВ ГАФНЕР, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

Для самой, пожалуй, «ламповой» номинации год выдался очень удачным. Голосовать было чертовски сложно. Мы смотрели на свои любимые игры с небольшим бюджетом и оригинальными идеями, слишком смелыми для флагманов индустрии, и много размышляли. В 2016-м не было своей **Undertale**, зато вместо одного явного лидера перед нами оказалась целая череда прекрасных проектов.

Выверенная до мельчайших деталей **Owlboy** не разочаровала после восьми лет ожидания. Прекрасный подарок всем любителям старых адвенчур, да еще и выглядит так, будто ее рисовали художники **Studio Ghibli**. Неожиданный добрый **Stardew Valley** затягивает с головой. Где-то в шесть утра понимаешь, что последние семь часов ушли на подготовку фермы к зиме... и этого времени ничуть не жаль, главное, что теперь парники стоят. **The Witness**, проект от создателя **Braid**, сумасшедшего загадочника Джонатана Блоу, играючи заваливает вас тайнами. При этом игра подчеркнуто отказывается брать игрока за руку даже перед лицом самых страшных головоломок. **SHENZHEN I/O** позволяет программировать чипы и микроконтроллеры... Чего? Как нас вообще заставили играть в симулятор жизни китайского программиста? Чертов Зак Барт, как ему это вообще удается?!

Беспросветная во всех смыслах **Darkest Dungeon** сквозь зубы рассказывает об искателях приключений, которые полезли в подземелья под полузаброшенным поместьем. Существует эта игра, очевидно, только для того, чтобы ваш лучший боец спился, алхимик сошел с ума, а вор стал мазохистом-флагеллянтом. **Stephen's Sausage Roll** преподносит себя как простой 3D-пазл, однако не дайте этим вилкам с сосисками себя обмануть. Перед вами своего рода **Dark Souls** от мира головоломок. **RimWorld** от Тинана Сильвестра, бывшего геймдизайнера **BioShock Infinite**, во многом представляет собой ту самую «Dwarf Fortress с человеческим лицом». Охотница с деревянной ногой пошла стрелять альфабобров, а те взяли и съели ее протез, после чего она умерла в тундре от холода. Что еще нужно для счастья? Ну разве что наша тройка победителей!

3-Е МЕСТО: SUPERHOT

Концепция простая: время идет с нормальной скоростью только тогда, когда движешься ты сам. Из-за этого шутер превр... превр...

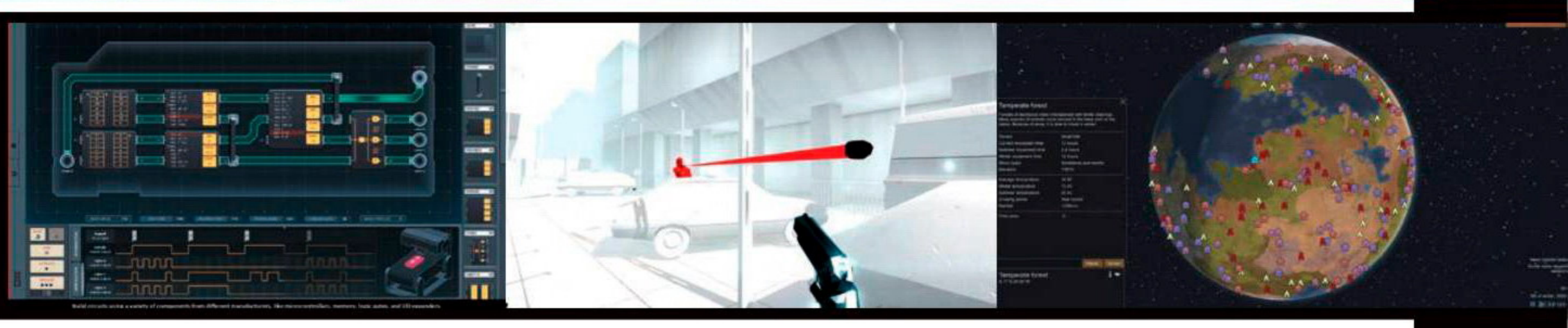
Нажмите «R», чтобы начать заново.

Идея простая и изящная: время идет с нормальной скоростью только тогда, когда движешься ты сам. Из-за этого шутер превращается чуть ли не в стратегию – и при этом все равно выглядит словно сон Джона Ву. Такой боевик удивлял еще в 2013 году, когда игра существовала только в виде небольшой демки, а потом и браузерного шуте... шуте...

Нажмите «R», чтобы начать заново.

Время идет с нормальной скоростью только тогда, когда движешься ты сам. Из-за этого **Superhot** превращается чуть ли не в стратегию – и при этом все равно выглядит словно сон Джона Ву. Такой боевик удивлял еще в 2013 году даже в виде небольшой браузерной игры из нескольких уровней. Реакция на демку была, как правило, такой: «Вот это ничего себе. Вот это о-го-го. Только большой игры из этого не сделать». А в **Superhot Team** взяли и сделали. Как раз в 2016-м.

SUPER HOT. SUPER HOT. SUPER HOT.



КАК В ТОМ АНЕКДОТЕ: МОЖНО ДОСТАТЬ ИГРОКА ИЗ INSIDE, А ВОТ INSIDE ИЗ ИГРОКА – УЖЕ НЕТ

2-Е МЕСТО: INSIDE

Для игры, которую разрабатывали шесть лет, **Inside** оказалась на удивление короткой. И все равно с легкостью завоевала наши сердца. Это ли не лучшая рекомендация?

Говоря сухим языком, Inside – минималистский платформер с физическими головоломками, вызывающий в памяти **Never Alone**, **The Swapper** и, наверное, готовящиеся к релизу **World of One** и **The Mooseman**.

Однако сухо об Inside говорить совершенно невозможно. **Playdead**, авторы культовой черно-белой аркады **Limbo**, широкими мазками обрисовали кошмарное тоталитарное общество, где «хозяева», то есть высшая каста, ставят абсурдные эксперименты над рабочей «скотиной». Это сырой, неприветливый и холодный мир, и он почти наверняка намертво отпечатается у вас в памяти. Мрачный лес, давящее метро, зябкая прогулка на батискафе под водой... Кафка был бы в восторге. Как в том анекдоте: можно достать игрока из Inside, а вот Inside из игрока – уже нет. За то и любим.

1-Е МЕСТО: FIREWATCH

Чем захватывает **Firewatch**? Сложно объяснить. Здесь нет ни мистики, ни хоррора, ни провалов в памяти, ни головоломной интриги – только красивый лес, приятная тревожная музыка и бесхитростная история. В этом и заключается феномен Firewatch: она позволяет только ходить и слушать, но ей удается то, что не под силу более крупным и сложным проектам, – по-настоящему вовлечь игрока в сюжет и заставить сопереживать чужой трагедии так, будто она произошла в вашей собственной жизни.

Это почти моноспектакль. Мы слышим лишь реплики главного героя Генри, ушедшего работать смотрителем в национальный парк в надежде сбежать от реальности, и его коллеги Делайлы, невидимой женщины, находящейся во многих километрах от нас. Можно с ней говорить, а можно не отвечать. Можно разглядывать редкие предметы в лесу, а можно отрешиться от всего и вместе с Генри погрузиться в воспоминания о прошлом.

Так или иначе, но рассказ о событиях лета 1989 года очень быстро подойдет к концу. Однако, если вам нравятся искренние истории и живые герои, вы непременно запустите Firewatch еще раз. Потому что это уже и ваша история тоже. ■

ДАЛЕКО НЕ КАЖДАЯ инди-игра хорошая, скорее наоборот – независимых проектов ежегодно делают тысячи, а достойны упоминания лишь десяток-другой из них. Процент качества по сравнению с большими проектами незначительный

ПЕРЕИЗДАНИЕ ГОДА

СНОВА-ЗДОРОВО

ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВ, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ДЕНИС КНЯЗЕВ, РОДИОН ИЛЬИН

Пожалуй, 2016-й можно смело назвать годом переизданий. Началось все в середине января, когда вышла **Resident Evil 0 HD Remaster**. **Resident Evil 0** – весьма посредственная игра, и с появлением переиздания ничего не изменилось. Затем на PS4 появилась **Gravity Rush Remastered**. От оригинала, вышедшего на PS Vita, ремастер отличается мало: авторы адаптировали разрешение под большие экраны да добавили еще немного заданий. Игровой процесс остался однообразным, сюжет – невнятным. Играя в **Gravity Rush** на портативной консоли, мы не обращали на это внимания, но сейчас, на большом экране, это бросается в глаза.

А вот у игр серии **BioShock** с игровым процессом и сюжетом все в порядке, поэтому создатели **BioShock: The Collection** ограничились косметическими улучшениями. Без проблем не обошлось: если на современных консолях игроки смогли без труда погрузиться на дно океана и попасть в город, парящий высоко в небе, то на PC они столкнулись с многочисленными техническими проблемами. Разработчики через некоторое время после релиза исправили все баги, тем не менее неприятный осадок остался.

Не позавидуешь и судьбе **Batman: Return to Arkham** – сборника, включающего **Arkham Asylum** и **Arkham City**. Игроки заметили, что в некоторых моментах картинка из обновленных Arkham Asylum и Arkham City даже хуже, чем в оригинальных играх. Возникшие технические проблемы, как и в случае с BioShock: The Collection, поправили с помощью патчей после релиза.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition вышел через пять лет после релиза оригинала и стал откровением для всех владельцев PS4 и Xbox One, ведь на консолях предыдущего поколения путешествовать по северной провинции Тамриэля было сложно, порой и попросту невозможно – мешали низкая частота кадров, замыленная картинка и бедная дальность прорисовки. Впрочем, владельцы PC-версии от этих проблем не страдали, поэтому для них этот релиз оказался не столь значительным.

Еще в 2016 году вышли **Ori and the Blind Forest: Definitive Edition**, **Assassin's Creed: The Ezio Collection**, **The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**, **Darksiders: Warmastered Edition** и даже **«Петька и Василий Иванович 2: Судный день. Перезагрузка»**! Все они по-своему хороши, однако лучшими переизданиями года, по мнению «Игромании», стали следующие игры...

3-Е МЕСТО: RATCHET & CLANK

В этом году **Sony** решила напомнить всем об одном из главных маскотов PlayStation и выпустила **Ratchet & Clank**. Формально это ремейк первой части, но на деле – новая игра, где нашлось место самым удачным находкам из всех предыдущих игр серии.

Как и четырнадцать лет назад, забавный зверек вместе с напарником бороздит просторы галактики на личном звездолете, спасает мир и постоянно шутит. При этом разработчики в буквальном смысле создали игру с нуля – на новом движке, с новой схемой управления, с новыми заданиями. Всё новое! К графике нет никаких претензий: Ratchet & Clank выглядит как анимационный фильм. Порой расстраивает, что в игре не появились некоторые локации из оригинала, но на фоне без пяти минут идеального игрового процесса на такой незначительный недостаток закрываешь глаза.

АВТОРЫ НЕ ТОЛЬКО ПРИВЕЛИ В ПОРЯДОК ГРАФИКУ, НО И ДОБАВИЛИ НА ЛОКАЦИИ НОВЫЕ ОБЪЕКТЫ, А ТАКЖЕ ЗАНОВО СРЕЖИССИРОВАЛИ ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ИГРОВЫХ СЦЕН

Почему же не первое место, а третье? Да потому, что Ratchet & Clank лишь сердцем ремейк, а телом – совершенно другая игра. Лишить ее места в этом топе мы не могли, но и отдать ей главный приз было бы неправильно. Мы ведь тут о переизданиях говорим.

2-Е МЕСТО: DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

Таких игр, как **Day of the Tentacle**, в наше время не делают. Настоящее чудо, что мы в этом году получили обновленную версию одного из самых увлекательных приключений в истории видеоигр.

Day of the Tentacle – редчайший экспонат золотой коллекции **LucasArts**, на одном уровне с **Loom**, **Monkey Island** и **Full Throttle**. Это было время полной свободы. Игровая индустрия только зарождалась, не было ни возрастных рейтингов, ни устоявшихся жанровых рамок. И даже те правила, что разработчики придумывали себе в рамках одного проекта, тотчас беззастенчиво нарушались. Игры делали небольшие команды веселых хулиганов и фантазеров, одним из которых был Тим Шейфер – едва ли не лучший сценарист квестов на этой планете.

Действие Day of the Tentacle происходит одновременно (если тут вообще применимо слово «одновременно») в прошлом, настоящем и будущем. Три героя, раскиданные по разным векам, совместно спасают мир, вовсю используя временные трюки вроде «сделать что-нибудь в прошлом, чтобы изменить будущее». При этом они могут передавать друг другу предметы... смывая их в унитаз (для путешествий во времени здесь приспособили туалетные кабинки). Дальше пересказывать сюжет нет смысла. Он веселый, по-хорошему отвязный и смешной.

Не лишним будет сказать, что разработкой обновленной версии руководил тот же Тим Шейфер, фантазер, хулиган и гений.

1-Е МЕСТО: CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

Call of Duty: Modern Warfare Remastered – идеальный ремейк. Создатели переиздания бережно сохранили все достоинства оригинала, ловко обновив все, что только можно. Они полностью перерисовали текстуры, изменили модели, поработали с освещением и переозвучили звуки и музыку.

Но это лишь элементы, что видны невооруженным глазом. Авторы не только привели в порядок графику, но и добавили на локации новые объекты, а также заново срежиссировали львиную долю игровых сцен. Без изменений остался только игровой процесс, но его обновлять и не нужно. Девять лет назад **Call of Duty: Modern Warfare** совершила революцию, и столь динамичный игровой процесс по сей день вызывает восторг.

Call of Duty: Modern Warfare Remastered – игра 2007 года, полностью переделанная в соответствии со стандартами 2016-го. Это ли не самое верное определение слову «ремейк»? ■

КАК ВЫЗВАТЬ грозу? В первом «Ведьмаке» нужно было заплатить друидам за специальный ритуал, а здесь достаточно помыть старую карету

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 21:9

ЧТО ХОРОШО НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

КОНСТАНТИН ИВАНОВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Для тех, кто уже обзавелся широкоформатным монитором, мы придумали отдельную номинацию. В нее вошли игры, что не просто поддерживают пропорции 21:9, но и лучше всего выглядят в широком формате, а может, и дают игроку определенные преимущества. Разумеется, на свете далеко не три игры, поддерживающие ультраширокое разрешение. Вот еще несколько проектов, заслуживающих внимания, если вам уже посчастливилось завладеть UltraWide-монитором.

Совсем чуть-чуть от бронзового призера отстает **«Ведьмак 3: Кровь и вино»**. Дополнению для одной из самых выдающихся ролевых игр не удалось прорваться в топ по одной простой причине: формат 21:9 не дает игроку принципиальных бонусов. Хотя выглядит игра на широкоформатном мониторе просто фантастически!

Не прошла в основной топ и ода хакерскому искусству – **Watch Dogs 2**. Хотя взламывать всевозможные хитрые устройства, компьютеры, городские светофоры или автомобили на 21:9 действительно удобнее. Профессиональному киберхулигану и бунтарю без широкого монитора, помогающего в темных делишках, просто никуда.

Наконец, немало преимуществ получат и те, кто решит сыграть на ультраширокоме мониторе в **Deus Ex: Mankind Divided** и **Mirror's Edge: Catalyst**. В этих играх игроки наблюдают за развитием сюжета от первого лица, потому широкий обзор очень важен. Благо рассматривать футуристические города в обеих играх можно часами напролет.

3-Е МЕСТО: DOOM

Перезапущенный в этом году **DOOM** вернул моду на BFG, демонов и бензопилу. И вот уже молодое поколение вовсю рвет чертей голыми руками.

Графический движок игры, id Tech 6 (в народе его прозвали id Tech 666), оптимизирован почти идеально. Технология поддерживает нестандартные пропорции, в том числе и 21:9. Уровень погружения в игру при этом гораздо выше, особенно если вы успели разжиться изогнутым экраном. Периферийное зрение начинает работать на вас, усиливая эффект присутствия и буквально затягивая в инфернальную атмосферу.

Широкий экран пригодится и в мультиплеере: он честно расширяет обзор по бокам, снабжая игрока дополнительной информацией. Это дает некоторое преимущество, пусть и не слишком значительное, – все же в шутерах основные события обычно происходят в самом центре экрана. Так или иначе, заслуженное третье место!

2-Е МЕСТО: BATTLEFIELD 1

Battlefield 1 рисует впечатляющие батальные картины! Не реалистичные, вовсе нет: в угоду игровому процессу авторы отказались от правдоподобной физики боевой техники и баллистики. Но в игре война обязана быть красивой и воевать должно быть интересно!

Именно такой Battlefield 1 и преподносит войну: всюду взрывы, топот, пальба, суета. В небе проносятся бипланы, величаво плывут дирижабли, по земле мечется пехота и катаются неуклюжие танки. Где-то постоянно что-то взрывается. И на все, что происходит вокруг, следует обращать пристальное внимание: вон вда-

ВЕСЬ НЕОБХОДИМЫЙ АРСЕНАЛ ИНСТРУМЕНТОВ УДОБНО РАСПРЕДЕЛЯЕТСЯ ПО БОКАМ, ОСТАВЛЯЯ МЕСТО ДЛЯ СОБСТВЕННО ИГРЫ

ли мелькнули пятки снайпера, с тыла подкрадывается группа диверсантов, на фланге видна бронетехника.

В таких условиях даже 4K маловато, нужно что-то больше... или шире! Battlefield 1 легко можно запустить на ультраширокомониторе, чтобы в бою видеть чуточку больше, чем другие игроки. Да и бонус к зрелищности это дает весомый. Ведь даже стоп-кадры в игре можно принять за диорамы, а динамичный игровой процесс смотрится еще эффектнее!

1-Е МЕСТО: WORLD OF WARCRAFT: LEGION

В минувшем году мы получили долгожданное дополнение, вдохнувшее новую жизнь в знаменитую серию и вернувшее на просторы Азерота множество игроков. **World of Warcraft: Legion** рассказывает эпическую историю о вторжении Пылающего Легиона.

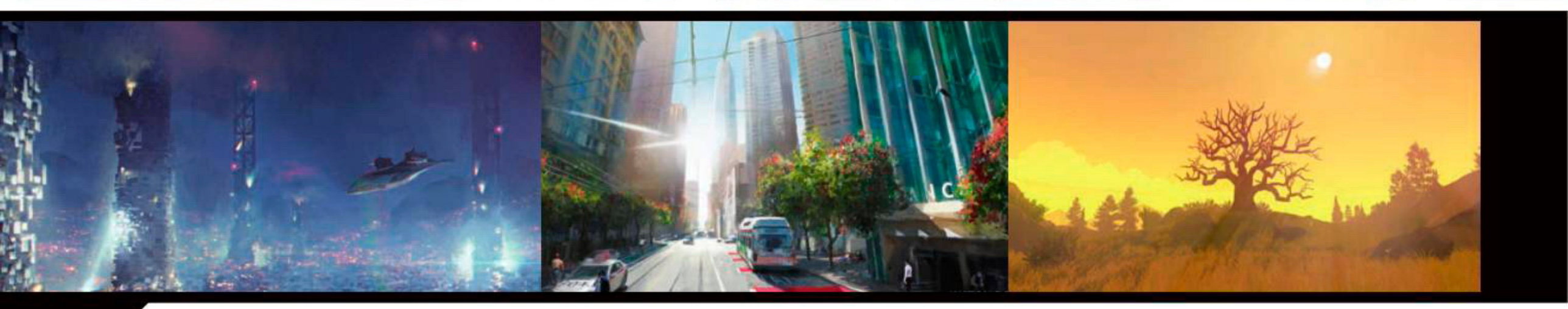
НА ШИРОКИХ ЭКРАНАХ

хорошо смотрятся любые миры – и жутковато-отталкивающие, и маняще-прекрасные

World of Warcraft всегда славилась невероятно гибкой настройкой всего и вся. Игра поддерживает, кажется, вообще любые разрешения, известные человечеству. Кроме того, она очень лояльно относится к моддерам, которые пишут для нее модификации, изменяющие интерфейс. Всевозможные подсказки, счетчики, таймеры, калькуляторы – у матерых игроков, регулярно ходящих в рейды, экран сплошь утыкан панельками.

И вот тут широкий формат как нельзя кстати. Он сильно расширяет дефицитное экранное пространство. Весь необходимый арсенал инструментов удобно распределяется по бокам, оставляя место для... собственно игры.

Это тот случай, когда формат 21:9 не просто красота и не просто бонус к углу обзора. Он приносит ощутимую пользу. Отсюда – заслуженное первое место. ■



ИГРА ГОДА

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ИЗ 2K16

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, КСЕНИЯ АТАШЕВА, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Итак, друзья, мы подошли к самой главной и ответственной номинации. Год для индустрии выдался роскошный, поэтому вместо трех мы выделим пять... нет, пожалуй, даже семь призовых мест. Встречайте. Семь лучших игр – по версии «Игромании».

7-Е МЕСТО: DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Mankind Divided была одной из самых ожидаемых игр 2016 года: фанаты предвкушали продолжение гениальной **Human Revolution**. И не зря. Разработчики из **Eidos** отточили геймплей и тщательно сбалансировали игровую механику, уделяя равное внимание и активному, и скрытному стилю прохождения. Скрупулезно отстроили и в мельчайших деталях проработали виртуальную Прагу, где происходит действие игры. И мастерски рассказали историю в гнетущем сеттинге недалекого будущего.

И не одну историю – а тем больше, чем внимательнее вы игру проходили. Здесь побочные квесты и сюжетные линии не просто не подсовывают под нос игроку, их старательно прячут по углам, поощряя любознательность. В какой-то квартире сыщется неучтенный труп, в чьих-то личных записях будет наводка на совершенно не связанную с основным сюжетом линию повествования. Чтобы раскопать об этом мире все, одного прохождения явно недостаточно.

При этом огромный объем осязаемой ксенофобии и мрачная атмосфера безысходности производят сильнейшее впечатление, которое не для всех будет комфортно. Дойдя до финальных титров, кому-то наверняка захочется закрыть игру и больше никогда к ней не возвращаться. Mankind Divided хороша, а в некоторых вещах – даже немного слишком.

6-е место: WATCH DOGS 2

В этом году мы решили: «Если в названии игры есть слово «watch», сразу включаем ее в топ!» Шутка. Хотя... кто знает?

В отличие от прошлого номинанта, **Watch Dogs 2** – задорная, солнечная и позитивная история про молодых ребят, посвятивших себя борьбе со Злобными Корпорациями™. Главный герой, Маркус Холлоуэй, – хакер, чьи таланты дают ему огромную власть. Чтобы устроить локальное восстание машин или любой другой хакапокалипсис, вовсе не обязательно самому лезть под пули. Можно натравить на охрану полицию или бандитов, дистанционно взорвать электрощиток или скинуть на врага взрывчатку с квадрокоптера.

Watch Dogs 2 – игра о свободе, и мы свободны здесь буквально во всем. Не хотим спешить и продвигаться вперед по сюжету? Пожалуйста, катаемся по Сан-Франциско и выполняем сетевые миссии. Лень ехать через полкарты? На такой случай есть быстрое перемещение. Хотим играть гуманно и никого не убивать? Давайте пользоваться нелетальным оружием! Watch Dogs 2 затягивает, заставляет улыбнуться и местами задуматься. Образцовый представитель жанра, достойное шестое место в нашем топе.

5-е место: FIREWATCH

У **Firewatch** не было шансов на первое место в списке главных игр года: серьезная часть геймерской аудитории никогда не примет всерьез игру, где можно только ходить и слушать. А жаль! Ведь пока AAA-тайтлы предлагают проводить за перестрелками многие сутки, Firewatch за каких-то пять часов умудряется по-настоящему привязать игрока к своим персонажам и взять за душу одним только сюжетом.

Да, в ней нет ни некстген-графики, ни революционного геймплея, ни ярких выдуманных миров. Firewatch предлагает совсем немного. Приятный лесной пейзаж, красивую музыку и бесхитростный рассказ о том, что произошло с несколькими людьми летом 1989 года.

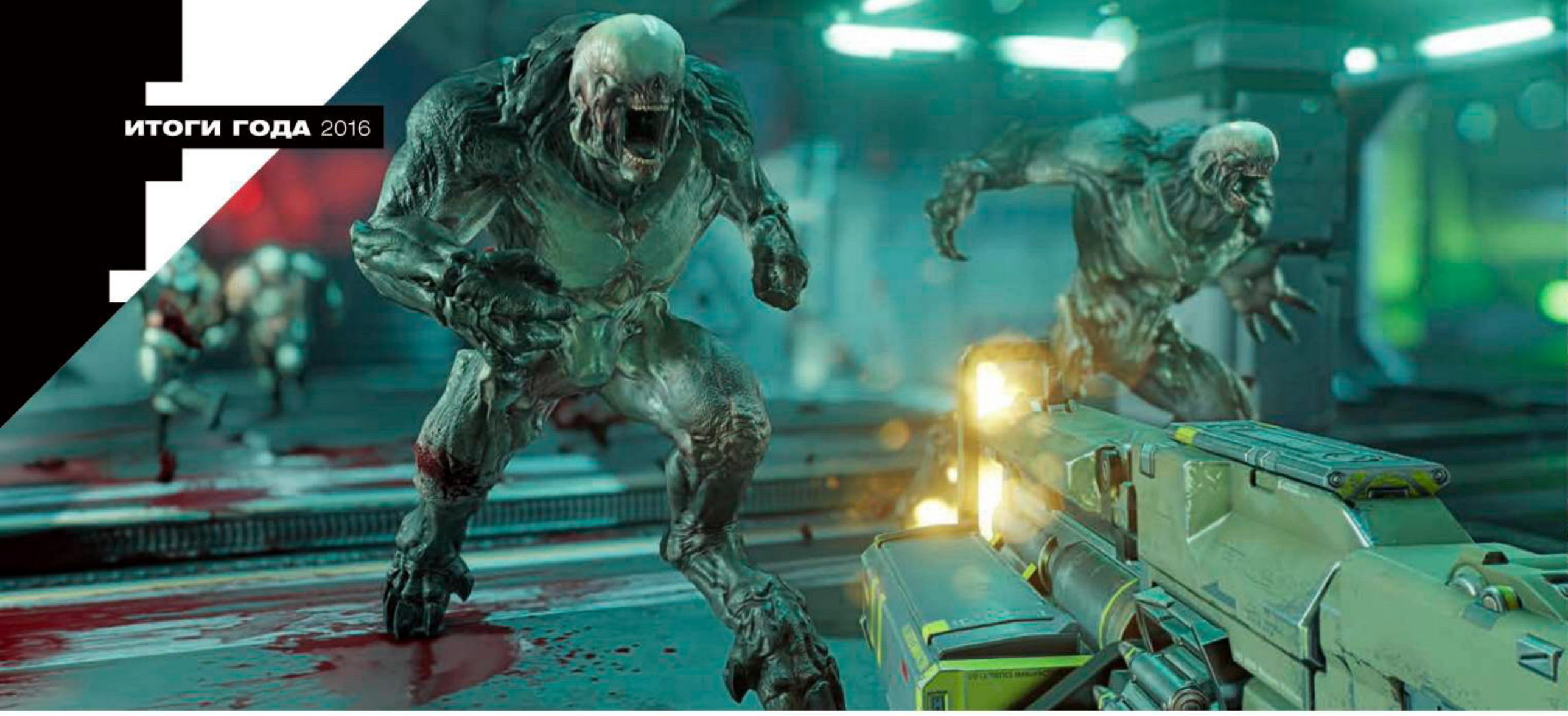
Но именно благодаря этому к игре хочется возвращаться, чтобы снова услышать голоса героев и еще раз испытать эти эмоции. Да, игры здесь мало – гораздо больше созерцания, но это не главный недостаток Firewatch.

Главный – в том, что история заканчивается слишком быстро.

РЕДАКЦИОННЫЕ СПОРЫ
о главной игре года всегда проходят жарко и с огоньком!

4-е место: DARK SOULS 3

Dark Souls уже давно превратилась из успешной серии в целый игровой поджанр. Нахваливать ее – дело неблагодарное и бессмысленное, поэтому проще сказать, чего в Dark Souls 3 нет. Сюрпризов. Заключительная часть трилогии не пытается удивлять. Вполне справедливо полагая, что игрокам и без всяких нововведений захочется вернуться в опасную, мрачную и, главное, многогранную вселенную.



Dark Souls 3 опьяняет свободой. Можно осторожно идти, любуясь красотами, и по обрывкам информации восстанавливать историю павшего королевства и его храбрых героев. Можно, наоборот, нестись во весь опор, рубя и сжигая всех на своем пути. Можно пригласить друзей и устроить командную потасовку или же заделаться злобным убийцей других игроков. Именно поэтому игру хочется не только пройти, но и неоднократно возвращаться в нее. Изучать новые подходы и высматривать упущенные детали.

Ну и отдельный поклон **FromSoftware** за то, что они решили завершить серию на высокой ноте, а не отправили разработку на конвейер. Вовремя поставить точку тоже надо уметь. Достойное четвертое место в нашем списке.

3-Е МЕСТО: DOOM

Продолжать легендарные игры непросто. С одной стороны ворчат олдфаги, которые до мельчайших деталей знают, как должен выглядеть старый добрый ... (тут впишите любую древнюю франшизу). С другой стороны напирают диджитал-нэйтивы с их клиповым мышлением, воспитанные шейдерами и сессионными играми. Угодить тем и другим сразу – задача почти невыполнимая, можно по пальцам одной руки перебрать проекты, где разработчикам это удалось на 100%. Один из них, безусловно, **DOOM**.

Каким-то чудом в нем уживается энергичный современный боевик и седая классика, пропитанная духом «золотых девяностых». Поле битвы – захваченный демонами Марс и глубины ада. Враги – адские твари всех сортов, от импов и зомби-солдат до баронов ада. «Манкубус», «ревенант», «кибердемон», «БФГ» – все эти слова ласкают слух матерых геймеров. И даже бензопила здесь звучит в точности так, как надо!

Но и те, кто не в теме, тоже не чувствуют себя чужими на этом празднике гигеровской эстетики. DOOM радушно встречает новичков, снаряжает отличными пушками и ведет до самых финальных титров. Умело держит в напряжении, чередуя исследование карт и неожиданно сложные арены. Безупречная боевая механика, с успехом заменяющая здесь сюжет, вновь обновила стандарты жанра.

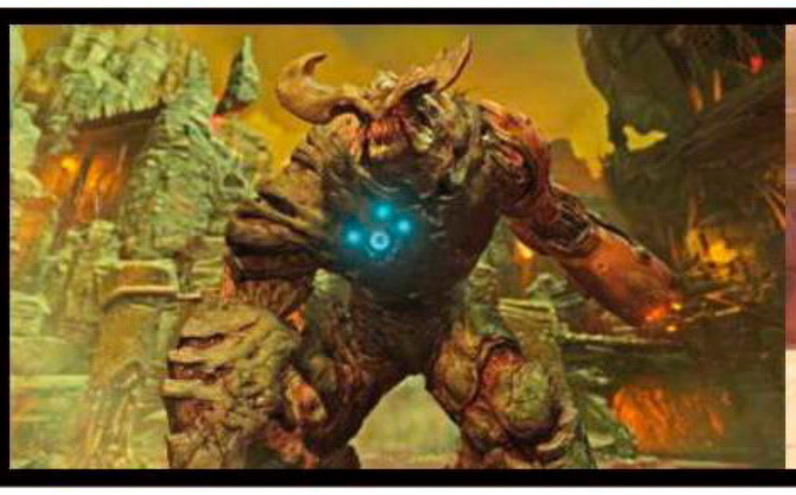
2-Е МЕСТО: OVERWATCH

Разработчики из Blizzard всегда делают так... Приходят в жанр, куда, казалось бы, больше добавить нечего, – и преподают всем урок, как на самом деле надо было работать в этом жанре. Они пришли в RTS с «**Варкрафтом**» и «**Старкрафтом**», в онлайновые миры – с **World of Warcraft**, в карточные игры – с **Hearthstone**, в «мобы» – с **Heroes of the Storm** (пожалуй, это единственный случай, когда не особо взлетело). И вот теперь у них дошли руки до сессионных боевиков. В жанр, где господствовал **Team Fortress**, ворвался свеженький **Overwatch**.

Наверное, единственное новое, что он принес с собой, – это оригинальная система героев. Идеально сбалансированных и настолько разных, что каждый, по сути, играет в свою собственную игру. К тому же в течение матча героев можно неоднократно менять, подбирая оптимальную комбинацию против команды противника.

Сама игровая механика – это командный геймплей, чем-то напоминающий «доту с видом из глаз». Три основных режима по захвату точек и сопровождению груза. Десяток карт. Рейтинговая система. Все.

Но каждый элемент игры доведен до совершенства, вылизан и отполирован до зеркального блеска. Это сочная картинка, оставляющая ощущение веселого карнавала. Легкое и приятное управление. Проработанный мир, история которого нигде не рассказывается целиком, зато постоянно проступает в надписях, репликах героев и прочих мелочах. По качеству исполнения Overwatch мог бы даже претендовать на «игру года», если бы не одно «но». Все-таки это не более чем сессионная игровая площадка. Да, идеально откалиброванная. Проработанная. Красочная. Overwatch безупречен в рамках жанра, вот только сами эти рамки узковаты для первого места.



КАЖДАЯ КОМНАТКА, КОТОРАЯ ПОЯВЛЯЕТСЯ В ИГРЕ ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ, ПРОДУМАНА ВПЛОТЬ ДО КРОХОТНОЙ НАКЛЕЙКИ НА ХОЛОДИЛЬНИКЕ

1-Е МЕСТО: UNCHARTED 4: ПУТЬ ВОРА

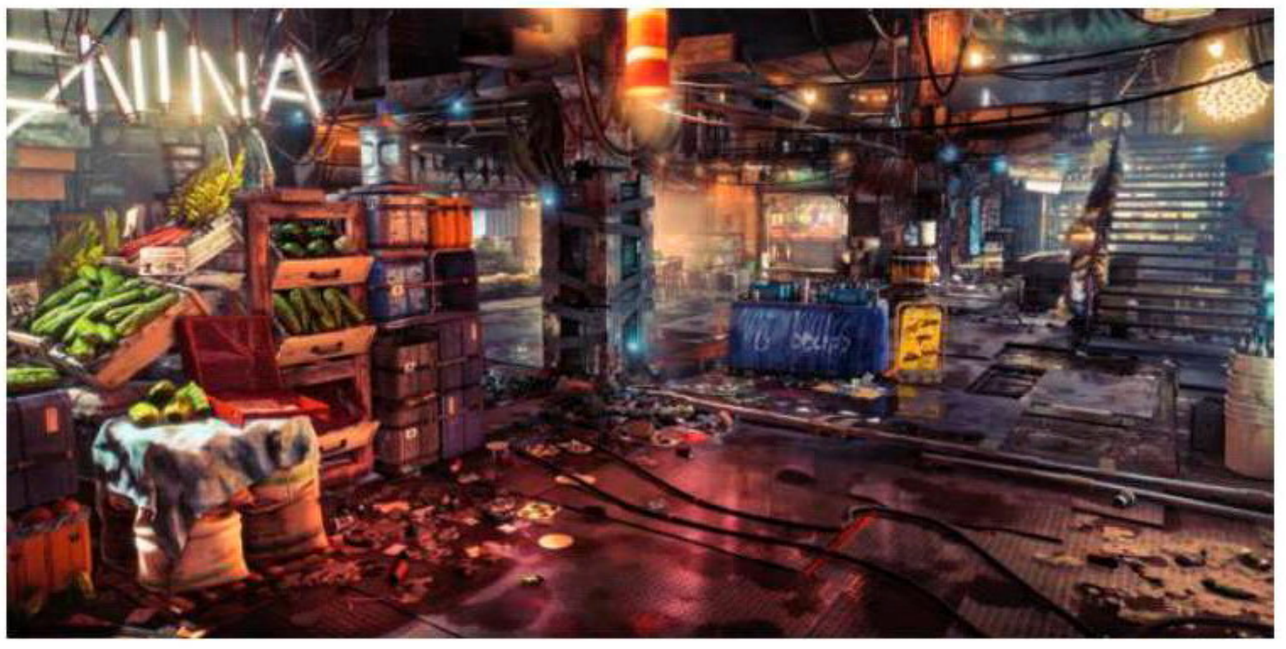
Есть десятки причин, почему мы отдали главную награду **Uncharted 4**. Мы могли бы назвать персонажей, которых успели полюбить миллионы игроков. Или игровую механику, позволяющую экспериментировать с тактикой и проходить игру в стелсе. Или то, что игра наконец-то стала «чуть меньше боевиком», сместив акцент на исследовательские этапы, о чем мечтали многие поклонники серии.

Мы могли бы снова рассказать про шикарные постановочные сцены вроде погони по городу на джипе или хитрой кражи с аукциона. Вспомнить обрушение гигантских зданий, когда геймплей просчитан до секунд, – зрелищности этих эпизодов позавидовали бы многие киноблокбастеры.

Но главное, чем влюбляет в себя новый Uncharted,– это глубочайшая проработка всех деталей. Каждая комнатка, которая появляется в игре на пятнадцать минут, продумана вплоть до крохотной наклейки на холодильнике. То, как развеваются полы пиджака Дрейка, как выглядит заляпанный экран телевизора, с какой выдумкой обставлены сценки с телефоном или вытаскиванием джипов из грязи, – все это создает очень глубокий эффект погружения.

При этом, как всегда у **Naughty Dog**, сюжет и геймплей не существуют по отдельности. Если можно что-то раскрыть или показать, не отнимая у игроков управления, – они сделают это именно так. А персонажи не утихают ни на минуту, комментируя практически любое действие и разыгрывая забавные сценки.

В конце концов, Uncharted 4 стала куда более взрослой игрой в плане сюжета. Здесь осталось место и для доброго, очень теплого юмора, и для атмосферы яркого, светлого приключения, и даже для наивных глупостей, но сквозь всю игру проходят и достаточно взрослые темы. В четвертой части разработчики наконец-то показывают Нейта не только как лихого сорвиголову и шутника, но и как зрелого человека. А центральная тема, «конец воров», проходит через всю игру и находит свое отражение как в линии героев, так и в истории главного места действия проекта – загадочного пиратского города Либерталии.

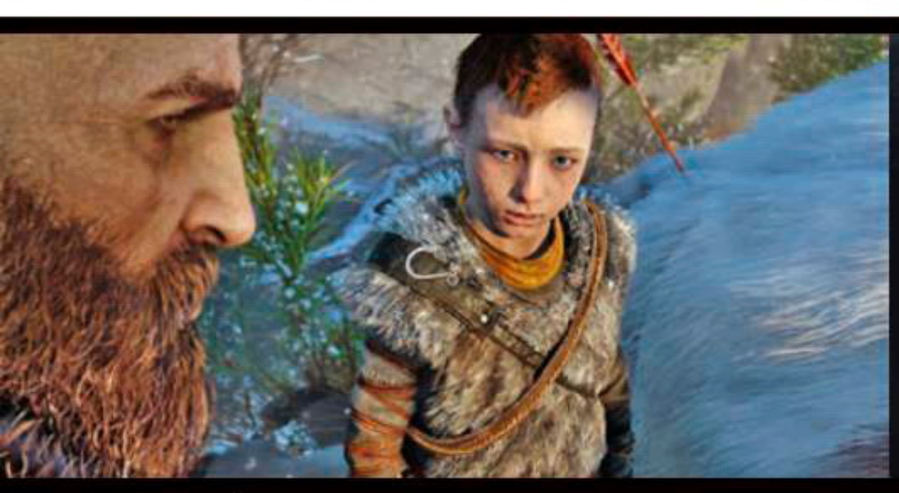


■ ■ ■

Как и в других номинациях, некоторые достойные игры все же остались за бортом, не попав в семерку лучших. Среди прочих кандидатов фигурировали шестая «**Цивилизация**», **Final Fantasy XV**, **Titanfall 2**, **Gears of War 4** и вышедший в самом начале года **XCOM 2** – всем им не хватило буквально пары голосов до призовых позиций.

И это прекрасно. Потому что такой ажиотаж в топе – прямое свидетельство того, что ушедший год действительно вышел на редкость урожайным. Игровая индустрия продолжает набирать обороты, а мы, в свою очередь, обязательно будем держать вас в курсе. ■

ПОРОЙ В ЛУЧШИХ оказывается игра, не взявшая ничего существенного в других номинациях. Потому что шедеврам тесно в жанровых рамках



АНОНС ГОДА

ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ЧЕМУ-ТО ВАЖНОМУ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Правильно анонсировать игру – это целое искусство. Первое впечатление нужно оставить такое, чтобы игроки еще долго обсуждали будущий проект и с нетерпением ждали именно его. Иногда этого получается добиться за счет одной только репутации разработчика. Иногда к этому добавляется умение держать интригу и привлекать внимание. Иногда – все это вместе и сразу. Собственно, о пяти самых любопытных анонсах 2016 года мы сейчас и поговорим.

5-Е МЕСТО: RESIDENT EVIL 7

Тут все началось еще с **P.T.**, играбельного тизера, презентующего новую игру от Хидэо Кодзимы и Гильермо дель Торо во вселенной **Silent Hill**. Тот проект благополучно заглох, Хидэо и Гильермо переключились на свой **Death Stranding**, а компания Capcom неожиданно презентовала геймплей седьмой части **Resident Evil**, который оказался неожиданно похож на то, что было в P.T.

Неспешное перемещение, скримеры, шорохи-скрипы-топот-дыхание за спиной… Не то чтобы совпадение было один к одному, но, во-первых, действительно похоже, а во-вторых, последние три части Resident Evil выходили в жанре бодрого боевика с отстрелом зомби. А тут вдруг рррраз – и классический survival horror от первого лица, где мало оружия, сильные враги и смерть на каждом шагу.

Нет, мы не пытаемся уличить Capcom в плагиате: игру они разрабатывают очень давно и, скорее всего, это обыкновенное стечение обстоятельств. Но как же оно пришлось на руку игрокам! P.T. закрыли и удалили из магазина, Silent Hills никогда не увидит свет… Что ж, пусть хоть Resident Evil 7 послужит заменой и утешением.

4-Е МЕСТО: GOD OF WAR

Убийца богов! Спартанец без чувства жалости! Человек с вечной гримасой злобы на лице и пеплом сожженной семьи на теле! Тот, кто никогда не говорит, только рычит... внезапно оказывается тихим семьянином и любящим отцом, который учит своего сына охотиться и выживать в зимнем лесу!

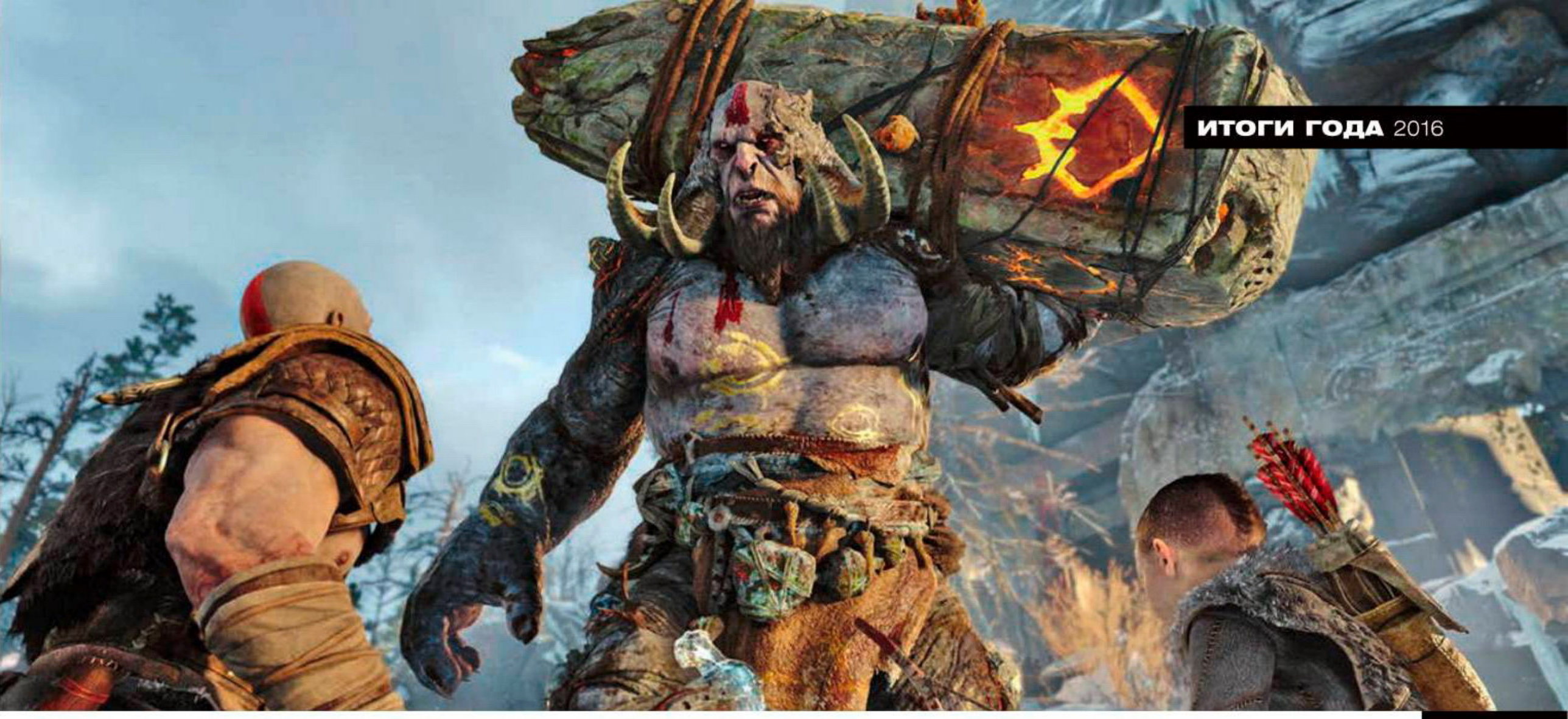
SCE Santa Monica Studio действительно шокировала поклонников серии, превратив Кратоса из машины убийства в кроткую овечку с густой бородой и мальчиком на выгуле. Но шаг для перезапуска вполне оправданный: прошло много лет, людям свойственно меняться, вот и спартанец за прошедшие годы остыл, остепенился и переключил внимание с разрушения на созидание. И да, таким мы его еще не видели – и посмотреть, как станут развиваться события и не сорвет ли у Кратоса крышу обратно, будет действительно интересно.

Заодно узнаем, насколько все окажется похоже на **The Last of Us**. А то вон даже следующий фильм про Росомаху такую же историю будет рассказывать. Какая-то прям повальная мода на тургеневские сюжеты.

3-Е МЕСТО: DEATH STRANDING

И снова мы возвращаемся к P.T. и отмененному Silent Hills. Владелица прав на серию, компания Konami, в какой-то момент решила, что выпускать игры – затратно и ненадежно. Вдруг не окупится? Выгоднее делать игровые автоматы, гарантирующие прибыль.

Может, в ее недрах и еще что-то случилось, только это неважно. Важно, что Хидэо Кодзима остался не у дел. Но пробыл в таком состоянии недолго, пере-



В НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ К ИГРЕ ВЫШЛО УЖЕ ДВА ТРЕЙЛЕРА, ИЗ КОТОРЫХ СТАЛО ПОНЯТНО, ЧТО НИЧЕГО НЕ ПОНЯТНО

метнувшись под крыло **Sony** и продолжив как ни в чем не бывало воплощать задумки. Да, слова «Silent» и «Hill» в названии более не фигурируют. Зато и Гильермо дель Торо, и Норман Ридус, и даже, как выяснилось, Мадс Миккельсен – в наличии. Да еще слухи ходят про целую кучу знаменитостей, которые тоже хотят поучаствовать в разработке.

Все-таки Кодзима, как никто другой, умеет интриговать. Почти каждая его игра рассказывает какую-то историю, которая в самом конце вдруг переворачивает все с ног на голову и оставляет игрока с ощущением, что его только что крепко обвели вокруг пальца. Но это было так приятно, что немедленно хочется еще.

В настоящий момент к игре вышло уже два трейлера, из которых стало понятно, что ничего не понятно. Какие-то дети в инкубаторах, черная жижа, соединяющие всех шланги, мертвые обитатели глубин… Но главное, что никто не сомневается – будет интересно! Осталось только дождаться самой игры.

2-е место: RED DEAD REDEMPTION 2

Иногда, чтобы интернет забурлил, достаточно просто поменять фон на аватарке в «Твиттере». Компания **Rockstar Games** ровно так и поступила: в какой-то момент их логотип внезапно стал черно-красным… и понеслась. Неважно, кто заметил и выложил это в социальные сети. Спустя часы, нет, даже минуты, после провокации ленты запестрели репостами и вопросом «Неужели **Red Dead Redemption 2**?». Ну а спустя некоторое время появился трейлер и все расставил по местам – таки да, осенью 2017-го выйдет вторая часть.

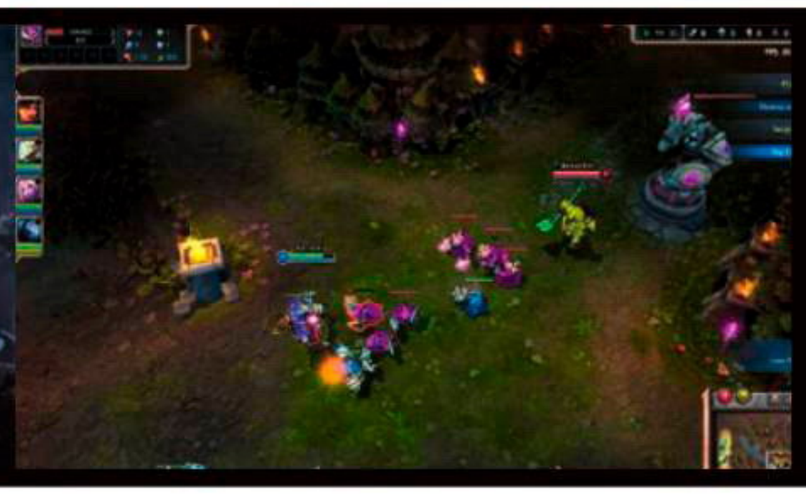
Известно про нее довольно мало. Там опять будут ковбои, поезда и пасущиеся бизоны. Основных персонажей, по-видимому, окажется семеро – по числу силуэтов на игровой обложке. Плюс разработчики упомянули, что сделают большую ставку на мультиплеер, больно хорошо у них зашла **GTA Online**.

Все остальное пока находится на уровне слухов и догадок, но, вероятнее всего, очень скоро эту плотину прорвет и посыплются первые презентации. А в том, что посмотреть там будет на что, мы не сомневаемся – и благодаря репутации Rockstar, и благодаря теплым воспоминаниям об оригинальном **Red Dead Redemption**. Там был красивейший открытый мир с незабываемой атмосферой, побочные квесты с самыми неожиданными развязками и основной сюжет, который заканчивался так трогательно, что под него не стыдно расплакаться даже суровому бородатому дяде. И мы искренне надеемся, что сиквел окажется не хуже.

1-е место: THE LAST OF US: PART 2

Многие оправданно считают, что сюжет в **The Last of Us** уже история законченная и продолжать его – только все портить. Но разработчики утверждают, что это, конечно, верно и они бы сами ни в коем случае не стали ничего продолжать, если бы им в голову не пришла некая идея, которую просто необходимо воплотить в жизнь. И, мол, не волнуйтесь. Мы не пытаемся выехать на успехе первой части. Нам действительно есть что еще сказать про эту вселенную.

Что ж, мы действительно хотим верить, что так оно и есть. Играть во второй части мы будем за повзрослевшую Элли, которой теперь девятнадцать. И если Джоэлом из оригинальной части двигало в первую очередь желание спасти девочку, то ее саму теперь будет мотивировать жажда мести. По словам режиссера игры Нила Дракманна, тональность в продолжении будет совершенно другая – мрачная и злая. Хотя, разумеется, никто не исключает сюрпризов где-нибудь ближе к концу. ■



ТРЕНДЫ ГОДА

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕНДЕНЦИИ 2016 ГОДА

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Игровая индустрия – вечное море. То волны поднимаются до небес, то штиль на несколько месяцев. Но жизнь в нем кипит всегда.

3-Е МЕСТО: ПОДЪЕМ РОССИЙСКОГО КИБЕРСПОРТА

Российские игроки показали отличные результаты в турнирах по всему миру, но особенно стоит отметить достижения команды Albus NoX Luna. Ребятам удалось достичь невиданных высот – пройти в четвертьфинал чемпионата мира по **League of Legends**. До 2016 года это не удавалось ни одному коллективу из СНГ.

Не менее важным событием стало признание киберспорта официальным видом спорта в России. Да, не в первый раз. Киберспорт уже попадал во Всероссийский реестр видов спорта в 2001 году и был удален оттуда в 2006-м. Будем надеяться, что повторное включение будет уже окончательным.

2-Е МЕСТО: VR

Её появление предсказывали писатели-фантасты, о ней мечтали геймеры всего мира, и вот она наступила – эпоха виртуальной реальности. VR-шлемы перестали быть неосуществимой фантазией, прототипами, которые показывают главам корпораций за закрытыми дверями, и экспонатами с выставок. Теперь это вполне конкретные гаджеты, которые любой желающий может приобрести за вполне конкретную сумму.

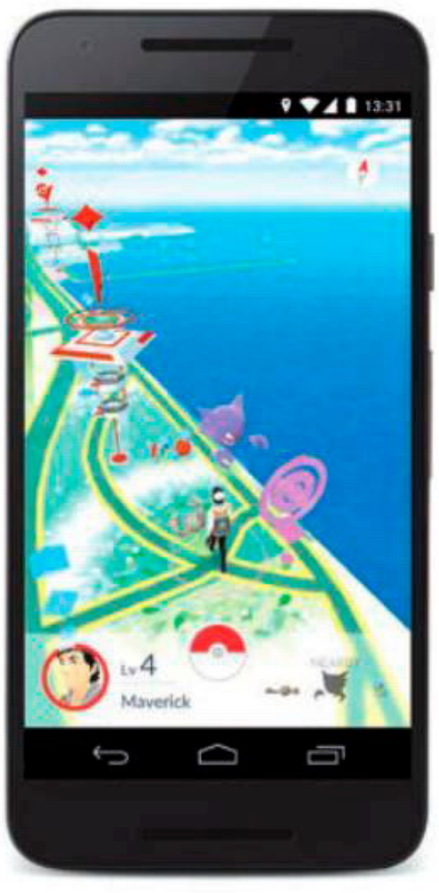
Правда, вопреки нашим ожиданиям, революции как таковой не случилось. Безусловно, появилось новое поле для всевозможных экспериментов, чем спешат воспользоваться ведущие разработчики. Скорее всего, в ближайшие годы мы в полной мере оценим потенциал нынешнего поколения шлемов. Но вот прямо сейчас VR не перевернула индустрию с ног на голову.

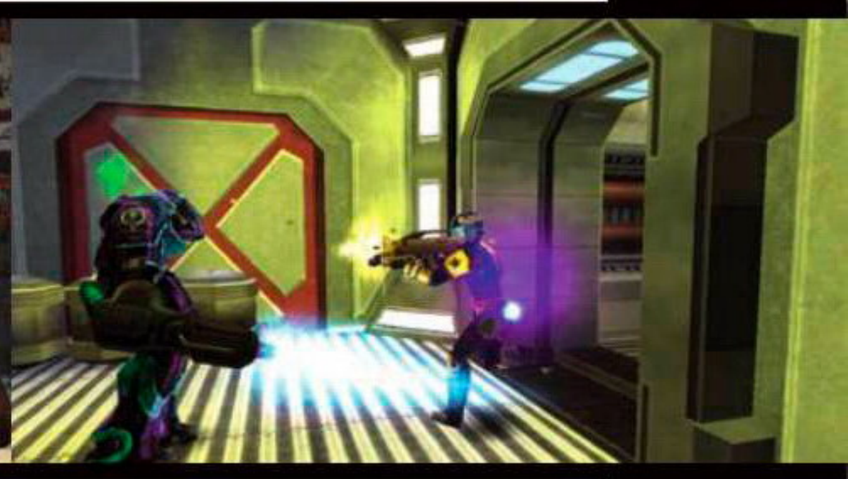
Как бы то ни было, о VR говорили весь предыдущий год. Восхищались, хвалили, ругали. Это не просто тренд, а начало нового этапа в игровой индустрии.

1-Е МЕСТО: ПОКЕМОНЫ ПОПУЛЯРИЗОВАЛИ ДОПОЛНЕННУЮ РЕАЛЬНОСТЬ

Кажется, словечко «хайп» было изобретено специально для того, чтобы описать все то безумие, которое творилось в мире первые месяцы после выхода мобильной игрушки от **Niantic**. Покемоны были буквально везде. Их ловили ваши друзья, знакомые, коллеги по работе. О них говорили в интернете, по телевизору, на развлекательных и серьезных радиостанциях. Кажется, даже бабушки на лавочках вспомнили слово «Пикачу», которое не слышали от детворы лет пятнадцать. Мир охватила покемономания.

14 млн долларов за неделю, 200 млн за месяц, рост акций **Nintendo** на 86%. **Pokemon GO** стала самой скачиваемой мобильной игрой в США и одной из самых успешных игр в истории. Ее будут изучать студенты-маркетологи, а разработчики, например те же Niantic, будут тщетно пытаться повторить ее феноменальный успех. Pokemon GO оказала мобильной и не только игровой индустрии огромную услугу – доказала состоятельность и актуальность дополненной реальности как формата. Уже сейчас ведутся разработки нескольких потенциально интересных проектов. Кто знает, может, один из них изменит картину мира еще больше. ■





УТРАТЫ ГОДА

С ЧЕМ МЫ РАСПРОЩАЛИСЬ В 2016-М

РОДИОН ИЛЬИН

Многие любят сетовать, что 2016-й вышел на редкость мрачным годом, однако игровую индустрию большинство бед миновало. Но и поводы пустить слезу у некоторых все-таки были.

ЗАКРЫТИЕ DIGITAL HOMICIDE

Например, у братьев Ромейн, ведь им пришлось закрыть целую студию – **Digital Homicide**. Разработчики так расстроились из-за негативных обзоров, что решили... подать на игроков в суд, выкатив иск на восемнадцать миллионов долларов. Все это, само собой, закончилось печально: первым делом игры компании удалила из своего магазина сама **Valve**, заявив, что не позволит без причины нападать на пользователей сервиса. Лишившись источников заработка, Digital Homicide попросту обанкротилась: денег, чтобы оплатить судебные издержки, у них не нашлось.

ОЗВУЧКА FALLOUT 4 ОТ STRATEGIC MUSIC

В **Strategic Music** решили, что ну вот просто необходимо донести атмосферу **Fallout 4** *«именно в том виде, в каком ее задумали разработчики»*.

Спонсировать свою задумку они предложили игрокам с помощью краудфандинга, запросив около трех миллионов рублей. Само собой, нужной цифры локализаторы не достигли, так что к концу января 2016 года дело благополучно загнулось.

ОКОНЧАНИЕ ВЕЛИКИХ СЕРИЙ

Но самое важное, наверное, то, что в 2016 году мы попрощались сразу с несколькими крупными игровыми сериями. В марте отстрелялась **Dark Souls**, для которой, по словам ее идеолога Хидэтаки Миядзаки, третья часть стала последней. Финальная глава в истории «темных душ» не ударила в грязь лицом: создатели и механику довели до совершенства, и огромные, полные развилок и секретов локации вернули, и даже истории всех частей умудрились связать в единое целое.

Следом, в начале мая, свое «прощай» сказала серия **Uncharted**, и ее концовка тоже вышла очень душевной. Разработчики в четвертой части не раз давали повод для ностальгии – разрешали взглянуть на памятные находки из предыдущих приключений, а в диалогах то и дело подсовывали мелкие, но милые сердцу любого фаната отсылки. Ну а эпилог и вовсе заставил прослезиться тех, кто за эти годы успел искренне полюбить Дрейка и его товарищей.

Не менее душевно и **CD Projekt** попрощалась с **«Ведьмаком»**, выпустив в конце мая финальное дополнение для третьей части, под заголовком **«Кровь и вино»**. Его финал, в котором Геральт словно обращается напрямую к игроку, – один из самых трогательных моментов этого игрового года. Уверены, что всех, кто следит за видеоигровыми похождениями Геральта с 2007 года, с самой первой игры еще на дряхлом движке **Aurora**, это зацепило не на шутку.

Менее заметным, но для кого-то все же грустным стало прощание с **PlanetSide**, официально закрытой 1 июля. И хотя игроков в ней оставалось всего ничего, это событие разработчики решили провернуть по-своему красиво и эффектно, уничтожив игровой мир метеоритным дождем. Зрелище вышло не то чтобы технологичным, но присутствовавшим игрокам наверняка запомнится надолго. Мы будем скучать. ■

ИСТОРИЯ С ОЗВУЧКОЙ

Fallout 4 неожиданно получила продолжение. Причиной послужила неудачная шутка главы студии Дмитрия Кузьменко, который в комментариях к одному из своих роликов сообщил, что заработанные на краудфандинге деньги пошли... на отдых команды. Дескать, озвучка проектов – дело нелегкое, а доллар взлетел, так что все средства ушли на билеты и проживание в теплых странах...

NO MAN'S SKY ГОДА

РАЗОЧАРОВАНИЯ ГОДА В ПРОЦЕНТАХ

ФЁДОР КОКОРЕВ

Этот год дал нам немало ценных уроков, но вот, пожалуй, самый близкий нашему изданию: нельзя верить шумихе. Просто нельзя, друзья. Мы в целом надеемся, что вы и мы за последние двенадцать месяцев набили себе достаточно шишек, чтобы не побежать с восторженными криками за следующим красивым проектом, размахивая шапками и флагами… но на всякий случай напомним вам и себе, на какие грабли мы наступали в этом замечательном году. От малюсеньких детских грабелек до самого настоящего грабельного эталона. И выражаем разочарование в процентах относительно него.

NO MAN'S SKY НА 18%: КАЗАКИ 3

«Казаков» любили все, ну или почти все. Прекрасная первая часть, сносная вторая; сотни умильно анимированных солдатиков и клубы дыма на экране. Сколько часов мы прожгли за «Казаками» в прокуренных компьютерных клубах – не счесть. Даже на Западе серию приняли очень тепло, несмотря на явные уши **Age of Empires**.

И вот, наконец, третья игра. Дождались? Угу. Ага. По сути, перед нами оказался просто ремейк первой части на обновленном движке, причем как минимум на старте – в довольно сыром виде. Ладно проблемы со звуковыми эффектами, ладно уж оптимизация подкачала, но как можно было выпустить игру, не вырезав из нее инструменты отладки? Тут тебе и возможность мгновенно строить нужные здания, и смена нации по одной кнопке, и самое прекрасное: «размножение» юнитов с помощью верных **Ctrl+C** и **Ctrl+V**. Серьезно. Самое обидное – что даже в таком виде игра умудрялась задевать наши ностальгические струны.

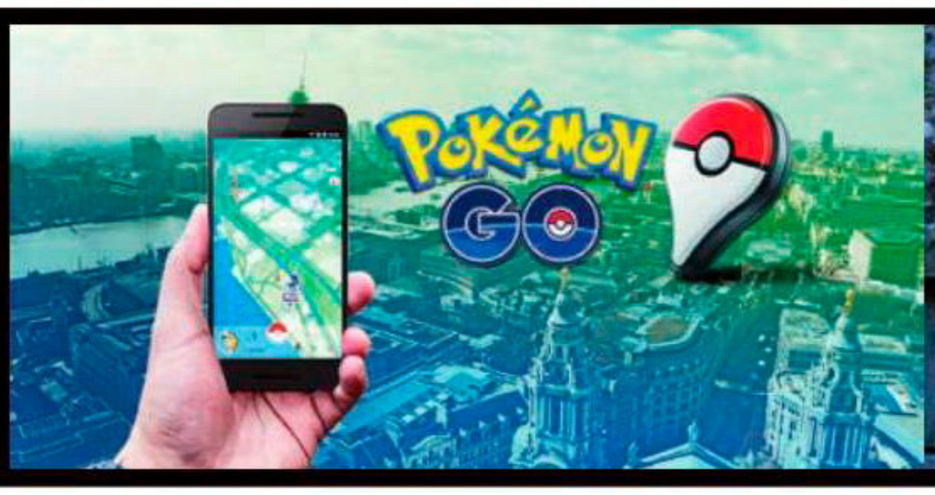
NO MAN'S SKY НА 45%: SUPER MARIO RUN

С **Pokemon GO** не все вышло гладко (ха-ха!), но одно стало ясно: **Nintendo** давно пора выходить на мобильные платформы. Одних Miitomo и Pokemon GO было явно недостаточно. Что ж, держите: **Super Mario Run**, игра во вселенной Mario на чужом железе, причем не от каких-то безликих разработчиков, а от великого и ужасного Сигэру Миямото, создателя **Mario**, **Donkey Kong** и **The Legend of Zelda**. Лучше быть не может, правда?

Как оказалось, может быть просто никак. Super Mario Run – просто игра в перенасыщенном жанре раннеров, которая открывает все свои двери только за фантастическую цену в десять долларов и при этом требует постоянного подключения к Сети. Еще и доступна только на iOS. Согласно открытым данным, уже через пару недель после выхода только один-два человека из сотни были готовы заплатить за нее полную цену.

NO MAN'S SKY НА 55%: POKEMON GO

6 июля Pokemon GO вышла только в Австралии, Новой Зеландии и США, а мир сошел с ума весь целиком. Мы хватались за головы и говорили: «Вот оно! Вот где идеальная привязка к миру, к самой сути охоты на покемонов! И как никто до этого раньше не додумался?» Про официальный выход в России не было ни слуху ни духу, а легендарных монстриков ловили везде и всюду. Что значит мою Абру выбили из зала в Западном Бирюлево? Я ее семь минут назад поставил!



ЗДЕСЬ ВСЁ ПРЕСНО. ВЯЛО. ОДНООБРАЗНО. БЕЗ ЕДИНОЙ КАПЛИ ФАНТАЗИИ ИЛИ ПРЕСЛОВУТОЙ БОЖЬЕЙ ИСКРЫ

Прошло несколько дней, головы начали остывать, и внезапно стало ясно, что в игре нет практически ничего, за что мы в детстве (или не только в детстве) любили покемонов. Тот же **Ingress**, только вид сбоку. Здесь не имеет смысла развивать стартового питомца: поймаете нового посильнее, а этого лучше спустить на конфетки. Здесь нет полноценной охоты: с покемонами не надо драться, достаточно сыграть в простую мини-игру. Здесь нет тактических дуэлей между тренерами, вместо этого – долбежка по экрану в однообразных боях с компьютерными болванчиками. Обмен между тренерами? Ха-ха, наивные.

Зато были океаны багов. О да! Постоянные падения серверов, совершенно нерабочий трекер покемонов, чудеса вроде «вскрой десятикилометровое яйцо и найди там ничего»...

NO MAN'S SKY НА 64%: MAFIA III

Третья часть нашей любимой серии про дружелюбных людей с томми-ганами выглядела крайне многообещающе. Уже первый ролик с gamescom просто-напросто сносил крышу, а дальше – больше: нам обещали открытый мир, смелый уход от традиционной для **Mafia** стилистики, потрясающий саундтрек с песнями The Rolling Stones и The Animals...

Забудьте. Культовые песни, неплохой сюжет и убедительные персонажи не смогли вытянуть игру из ловушки скучного игрового процесса. Здесь всё пресно. Вяло. Однообразно. Без единой капли фантазии или пресловутой божьей искры. Хотели игру в открытом мире? Получите и распишитесь; смотрите, у нас прямо по списку есть всё, что должно быть в такой игре. Прямо по шаблончику! Аж зубы сводит.

Ничуть не помог делу и неряшливый релиз. Тут тебе и картинка родом из 2007 года, и проблемы с управлением, и бесконечные баги (ах, какие отражения в зеркалах!), и ограничение на тридцать кадров в секунду на ПК... Оптимизация? Не слышали! Полный успех. Уверенно поднимаем бокал за **2K Games** и **Hangar 13**.

КРАСОТОЮ СПАСЕТСЯ
мир, но, увы, не процедурно-генерируемый. Хотя, несмотря на все скандалы, находятся еще люди, готовые играть в No Man's Sky и выкладывать красивые скриншоты

NO MAN'S SKY

Сюрприз! Вы знаете, ничего не будем про эту игру писать. Хватит. ■

ГЕРОЙ ГОДА

САМЫЕ КЛАССНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

КОНСТАНТИН ИВАНОВ, АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, АНАТОЛИЙ ЕФРЕМОВ

Быть героем нелегко. Из года в год спасаешь мир, галактику или свой город. Но чтобы сыграть запоминающегося персонажа, оставшегося в сердцах фанатов на десятилетия, – нужно по-настоящему постараться. Редакция вспоминает самых ярких виртуальных героев 2016 года.

3-Е МЕСТО: РЕНЧ ИЗ WATCH DOGS 2

Ренч – близкий друг главного героя игры, Маркуса Холлоуэя. Серьезный, продуманный, хладнокровный – все это можно сказать о ком угодно, только не о Ренче! Этот легкий на подъем киберанархист мало кого может оставить равнодушным. Только Ренчу подвластно так починить тостер, что придется потом разнести его битой. Только Ренч, прошив похищенного робота, нарисует на нем милую рожицу, придав тому индивидуальность. Его анимированные очки, косуха, взгляды на жизнь – все кричит о его юношеском максимализме. Он точно знает, как влюбить в себя абсолютно весь мир! Одним словом, огонь-парень! Если не знаете, кто должен олицетворять год Огненного Петуха, то можете смело положиться на Ренча!

2-Е МЕСТО: ТРЕЙСЕР ИЗ OVERWATCH

Трейсер из Overwatch – удивительная героиня, место которой занимали в разное время Алиса Селезнева или Гаечка из «Чипа и Дейла». Она не просто секс-символ, каких сотни, – в Трейсер можно влюбиться.

На поле боя она – невыносимая заноза, постоянно донимающая вражескую команду. Активная, быстрая, неуловимая, она выныривает из ниоткуда, дает очередь и... включает перемотку времени, чтобы вновь оказаться там, где была пару секунд назад.

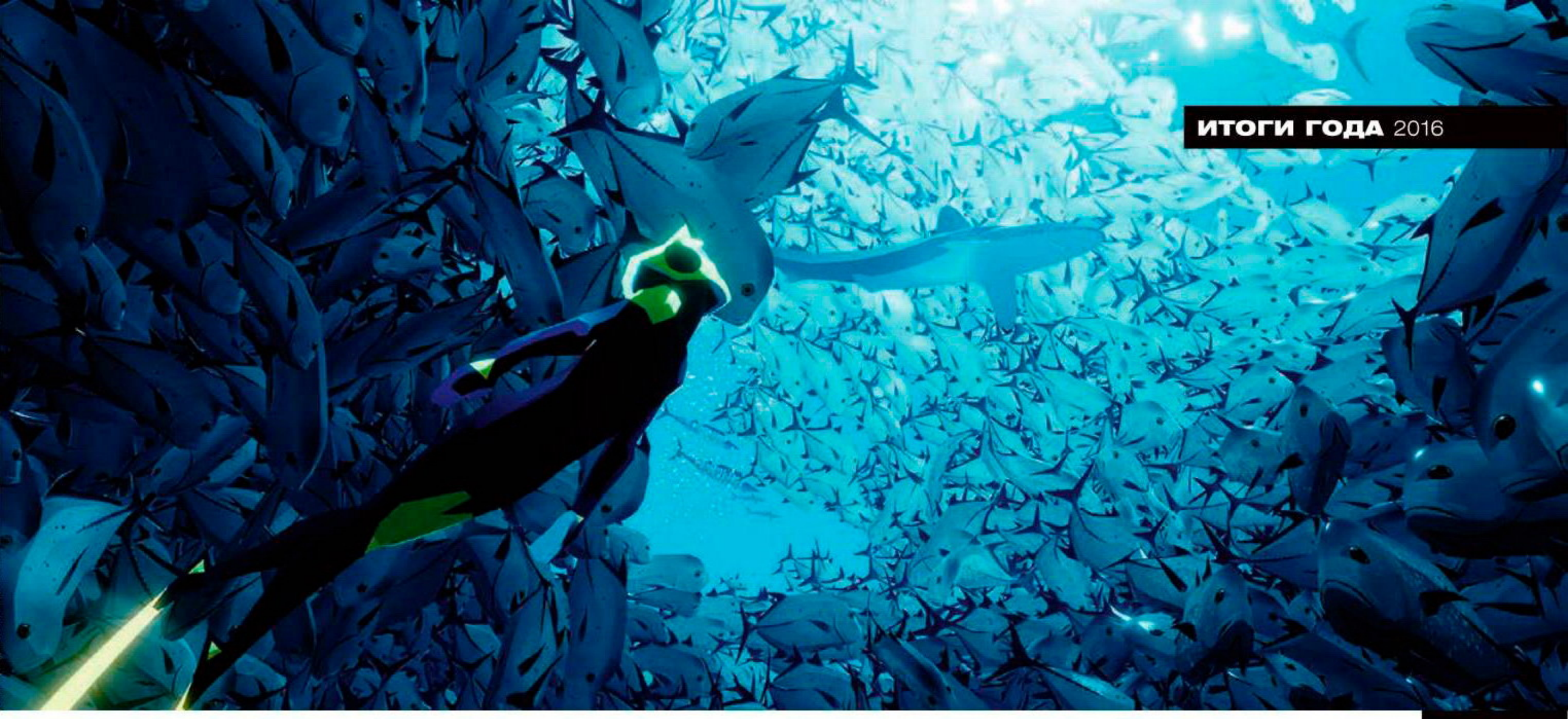
Когда Трейсер позирует перед камерой, она веселая и дерзкая. Короткая стрижка подчеркивает образ девочки-пацанки – азартной, непоседливой и по-хорошему наивной. Она полный антипод Роковой Вдовы, еще одной героини той же игры. Если Вдова – расчетливая, зрелая и жестокая, то Трейсер – это пронзительная искренность с широко открытыми глазами. Страсть к приключениям и свершениям. Страсть к жизни, которая еще только начинается.

1-Е МЕСТО: ТРИКО ИЗ THE LAST GUARDIAN

Когда персонажа года получает бравый герой или шикарная женщина, вопросов не возникает. А в этот раз почетное первое место досталось... животному, вы не ошиблись.

Трико – уникальный пример разумного существа, воплощенного в компьютерном коде. Временами кажется, что его повадки основываются на животных инстинктах, а не скриптах. Он по-кошачьи боится воды, но с радостью прыгнет в глубокое озеро за вкуснятиной. Стоит главному герою окликнуть питомца, у того дернется ухо, направленное в сторону «хозяина». С ним вам предстоит прожить маленькую жизнь, полную и улыбок, и несчастий, сохраняя трогательную дружбу, несмотря ни на что.

Иногда зверь поворачивает огромную морду и всматривается своими бездонными глазами в игрока, сидящего перед экраном. Он изучает вас, хочет дружить, но делать все, что вы попросите, точно не собирается! Самому ленивому красавцу с повадками кошки, рыком собаки и перьями птицы «Игромания» отдает первое место. ■



САУНДТРЕК ГОДА

ПРИ УЧАСТИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ЭКСПЕРТОВ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Музыка… «Магия посильнее всего, чем мы тут занимаемся!» – говорил один известный чародей. И с ним сложно не согласиться. Ради этой номинации мы решили изменить схему выбора победителя: вместо стандартного голосования всей редакции (она лишь определила общий список финалистов) к вынесению вердикта привлекли музыкальных экспертов. В частности, попросили нам помочь Артёма Колпакова и его коллег из «Центра звукового издательства», с которыми нашу видеостудию связывает более чем десятилетняя история совместной работы.

Претендентов было немало, в финал попали саундтреки из почти десятка игр. Их можно условно разделить на три группы. Первая состоит из **Uncharted 4: A Thief's End** и **Final Fantasy XV**. Это хорошие саундтреки с высочайшим качеством исполнения, но не без греха: в «Пути вора» музыка получилась довольно шаблонной, а пятнадцатая «Фантазия» не смогла создать целостной аудиокартины.

Вторая группа – отличные саундтреки, которые чуть-чуть уступили тройке призеров. В нее вошли **Firewatch**, **The Last Guardian**, **Dishonored 2** и **Virginia**. Ну а третья – собственно, победители.

3-Е МЕСТО: DOOM

Третье место досталось **DOOM** – во многом потому, что этот саундтрек не очень хорошо себя показывает вне геймплея: он настолько плотно сплелся с происходящим на экране, что в отрыве от него воспринимается слабо. Это, впрочем, нисколько не умаляет заслуг создателей. Пускай эксперименты в области скрещивания тяжелой музыки и электроники проводились еще в седые девяностые, здесь удалось соединить эти жанры синергетически, благодаря чему энергетика утроилась! Металлический дабстеп из легендарной серии раскачает любого флегматика, а идея попробовать отключить музыку кажется просто кощунственной.

2-Е МЕСТО: SAMOROST 3

Amanita Design всегда славилась звуковым сопровождением к своим играм. **Samorost 3** не стала исключением – звукоряд Floex дышит необычайной жизнью, покоряя с первых аккордов. Жанр этого саундтрека сложно определить, загнав в какие-то стандартные рамки, поэтому мы просто повторим официальное описание: «Необычная музыка для необычной игры». В этой музыке много флейты и странных звуков явно живого происхождения, что помогает ей прорисовывать очертания несерьезного фантастического мира.

1-Е МЕСТО: ABZÛ

Однозначный победитель – очень органичный и целостный саундтрек, вызывающий визуальные ассоциации с «Подводной одиссеей команды Кусто» и работами Хаяо Миядзаки. Даже если вы не играли в ABZÛ, а просто слушаете здешнюю музыку, то наверняка, закрыв глаза, начнете представлять себе проплывающие мимо вас косяки рыб и мерно покачивающиеся водоросли. Конечно, такой эффект достигается во многом за счет заигрываний с нашими представлениями о музыке подводного мира, сформированными фильмами морской тематики (а их музыкальная направленность, в свою очередь, корнями уходит к опере «Садко»). Но какая разница, ведь магия работает! В общем, что толку об этом читать? Это надо услышать самому! ■

С АКАДЕМИЧЕСКОЙ точки зрения ABZÛ сделана мастерски: грамотно используются возможности симфонического оркестра, аранжировки богаты и полифоничны. Гармонии порой веют экспериментами позднего романтизма, но без лишней эпатажности

ЖАНР RPG
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One

FINAL FANTASY XV

ДРУЖБА – ЭТО МАГИЯ

ИЛОНА ШВЕЦ

Final Fantasy относится к той редкой серии игр, на которой многие буквально выросли. Переживали десятки жизней вместе с героями, участвовали в сотнях баталий, тысячи раз умирали, чтобы воскреснуть и с новыми силами ринуться в бой с превосходящими силами противника. Здесь квест по «спасению мира от плохих парней» всегда отходил на второй план, уступая место маленьким персональным путешествиям героев.

В этом, пожалуй, и заключается магия «финалки» – оставаться близкой сердцу каждого игрока, апеллируя к эмоциям, стремлениям, желаниям, страхам, которым подвержены все, будь то наемник Шинры, кадет элитной академии SeeDs, знаменитый блитцболист или наследник престола в бегах. **Final Fantasy XV**, как никакая другая часть, следует этому канону, рассказывая нам историю о принце Ноктисе и его друзьях детства, чья жизнь вот-вот выйдет из колеи, меняя их цели и стремления, меняя их самих.

МОЯ ЛЮБОВЬ – «РЕГАЛИЯ»

Концепция роуд-муви, о которой так много говорили создатели FF XV, не нова для серии, но именно здесь она получает самое прямое воплощение: почти всю игру наши персонажи проводят в роскошной «Регалии», машине, некогда принадлежащей королю Регису, отцу Ноктиса. Мир Эоса пугающе огромен, и на своих двоих здесь далеко не уйти, поэтому без помощи этой стальной красотки вам никак не обойтись.

«Регалия» – это мобильный штаб нашей команды, где у каждого свое место и роль. Ноктис может вести машину собственноручно либо передать руль в руки умника Игниса. Ночные поездки возможны, но довольно рискованны: в это время на охоту выходят особенно мерзкие демоны, вылезающие

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: на PS4
СКОЛЬКО: шестьдесят часов

СКАКАТЬ ПО ПРОСТОРАМ Эоса на чокобо – одно удовольствие

В ЭТОЙ ИГРЕ можно убить почти всё, катоблепас – не исключение

буквально из асфальта. Либо дерись, либо поворачивай обратно. К счастью, вы можете прокачивать авто, устанавливая более мощный движок и слепящие фары, которых боятся даже исчадия ада. Если уж ездить по миру, так с комфортом!

Если где-то машина бесполезна, на помощь придут известные всем фанатам серии цыплята-переростки чокобо, которых можно арендовать на любом перевалочном пункте. Более того, в пятнадцатую часть вернули возможность менять внешний вид вашего питомца. Можно прокачивать основные параметры и учить его разным фокусам, вплоть до помощи на поле боя. Хоть особам голубых кровей и не пристало гонять на цыплятах, но в непролазных чащах и болотах пернатый транспорт – это необходимость.

НОВЫЙ МИР

Вся мифология игры построена на противостоянии королевской семьи Люциев (Нокстис – последний выживший представитель рода) и злых имперцев, жаждущих мирового господства. Королевская семья издавна хранит кристалл – реликвию могучей силы, на которой зиждется Эос. Но по традиции есть сторона, не согласная с подобным порядком вещей. Мы застаем героя и его друзей в горестный для королевства час, и именно от нас зависит судьба кристалла и мира, каким они его знают.

Если на секунду забыть, что у наших героев есть «главный квест», то все, что нам предстоит в FFXV, – путешествовать по бескрайнему миру, охотиться на монстров, исследовать подземелья в поисках королевских гробниц, хранящих древнее оружие рода Люциев, и ночевать под открытым небом. Отдых нашей четверки – чрезвычайно важная часть игры, ведь именно в эти моменты персонажам начисляется полученный опыт и совершенствуются специальные навыки (у Нокстиса – это рыбалка, у Игниса – кулинария, у Гладио – сбор предметов, а у Промто – фотография).

Эос полон людей, которым нужна наша помощь в самых различных насущных вопросах, будь то изведение разбушевавшегося зверя в окрестностях, проверка паровых вентилей в городе или сбор красных лягушек на болотах. Побочных квестов неисчисляемое количество, но не обольщайтесь – все они однообразны и довольно быстро наскучат даже самому заядлому «гриндильщику». Другое дело, что тривиальное задание зачастую может привести вас к скрытому подземелью с серьезными боссами и высококлассным лутом. Кроме того, это единственный способ быстро прокачаться, если вы не дотягиваете по уровню до босса в сюжетной миссии.

Это первая игра за всю историю серии, где исследование мира формирует отдельный, не зависящий от главной сюжетной линии геймплейный цикл. Вы, конечно же, вольны двигаться строго по сюжету, но будьте готовы к тому, что подобный выбор лишит вас львиной доли удовольствия от игры.

КУДА УЖ без лавкрафтовских мотивов?

ВЫЯСНЯТЬ, где же «ее малыш», нам не особо хотелось

Завораживающий мир Эоса кипит жизнью, здесь всегда есть чем заняться: рыбалка, гонки на чокобо, огородничество, игра на аркадных автоматах, дегустация блюд Игниса, селфи на фоне местных достопримечательностей. Последнее, к слову, обязанность блондинчика Промто. Он щелкает все, что происходит на экране, будь то исполинская рыба, пойманная Ноктисом, или эффектный кадр во время боя. Снимки можно посмотреть, отобрать самые удачные и добавить на них фильтры (как же без этого в 2016-м) во время отдыха. Эх, главное – не утонуть в этих сторонних забавах, ведь нам еще мир спасать.

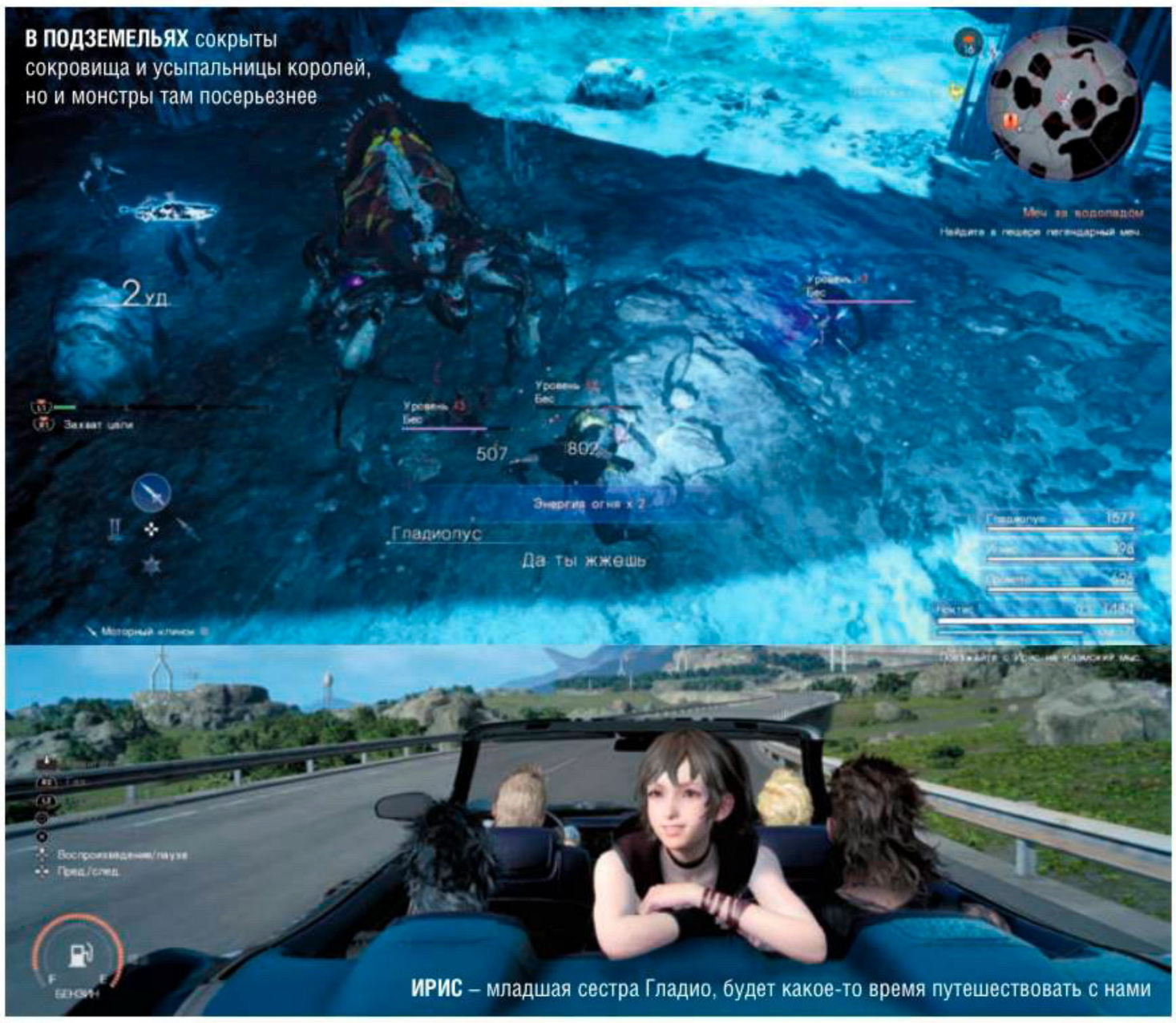
ОДИН ЗА ВСЕХ

Сражения с монстрами все еще основная задача нашей команды, и уж с этим у новой «финалки» все хорошо. Забудьте о выборах «парадигм» из тринадцатой части и долгих цепочках действий. Боевка здесь чем-то похожа на экшен-ориентированную систему из **Final Fantasy Type-0**. Все завязано на однокнопочных атаке и парировании. Удачное парирование дает возможность эффектно контратаковать и оглушить врага.

Не стоит забывать и о чрезвычайно полезной способности Ноктиса телепортироваться в любую часть «арены». Ее можно использовать как для стратегического отступления, так и для атаки: принц запускает оружие в монстра и молниеносно телепортируется в его сторону, дабы нанести мощный удар.

Во время боя управлять можно только Ноктисом, все остальные персонажи подчинены ИИ. Однако вы вольны инициировать специальную атаку напарника, возможную при заполнении «шкалы приема». Разработчики полностью отказались от возможности программировать поведение команды в бою. На замену «гамбитной» механике пришли совместные атаки, которые срабатывают в зависимости от «контекста» (вашей позиции, используемого оружия и прочего).

Только представьте, как в один момент Ноктис и Гладио оказываются плечом к плечу, верный телохранитель при помощи двуручного меча запускает принца в небо, дабы тот кометой сокрушительно спикировал сверху. С совместными атаками поле боя превращается в балет, где персонажи сменяют друг друга в очереди на раздачу пинков недругам.



В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ сокрыты сокровища и усыпальницы королей, но и монстры там посерьезнее

ИРИС – младшая сестра Гладио, будет какое-то время путешествовать с нами

Также наследник линии Люциев обладает магией предков: позаимствованное у усопших королей оружие собирается в поток света и наносит десятки мощных ударов по цели. Чем больше оружия вы соберете, тем сильнее будет атака. Для боя больше нет отдельной подгружаемой фазы, все происходит в реальном времени. На карте красным ореолом очерчена зона видимости врага, она же служит границей арены во время боя. Зачастую в пылу схватки вы случайно можете выйти за невидимые границы зоны, и тогда бой резко прервется, здоровье врагов может восстановиться (зато ваше – не особо), и все придется начинать заново.

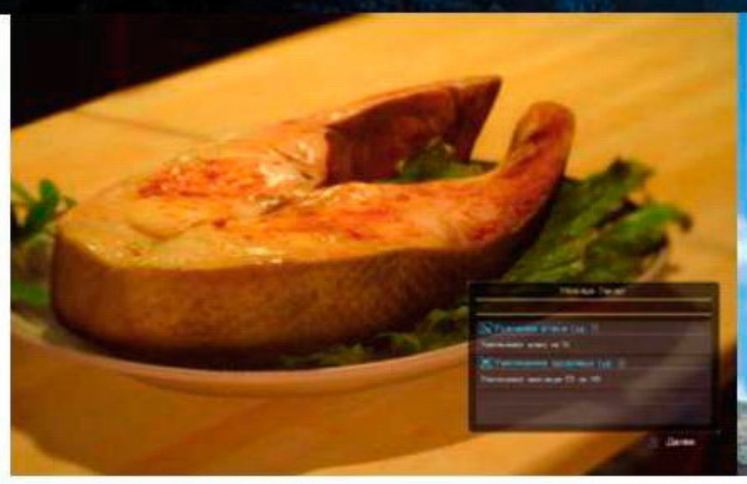
Еще один неприятный момент связан с зачем-то добавленным в игру friendly fire. Это невероятно затрудняет использование элементной магии в бою: учитывая, что заклинания Ноктиса покрывают довольно большую часть арены, нередка ситуация, когда принц поражает льдом, молниями или огнем не только монстров, но и своих напарников, так что колдовать приходится либо в самом начале боя, либо убедившись, что товарищи отошли на безопасное расстояние.

КОДЕКС БРАТАНА

По сравнению с остальными частями в Final Fantasy XV не так уж много второстепенных персонажей, и это скорее плюс: все софиты направлены на основную четверку, никакие харизматичные злодеи и милые дамы не способны отвлечь внимание настоящих друзей от их миссии по спасению мира. И все же будем честны – главная сюжетная линия проста как валенок и вдобавок преподнесена из рук вон плохо. Большую часть

ЕДА, приготовленная Игнисом, не просто восполняет здоровье, но и наделяет персонажей прибавками к параметрам. Старайтесь готовить блюда, которые нравятся разным членам команды

НОКТИС – заядлый рыбак, так что не проходите мимо водоемов, не порыбачив



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

На удивление качественные русские субтитры.

времени на игрока выливают ушат информации о вселенной так, будто он все о ней уже знает. Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с полнометражным фильмом **Kingsglaive** перед началом игры, потому как сценаристы не сочли нужным плавно вводить пользователей в курс дела.

А однажды Ноктис надолго останется совсем один – это означает, что наступила стелсовая часть игры. Тут-то и становится ясно, как тяжело на самом деле могучему принцу без друзей. Драма притянута за уши, из нас просто клещами пытаются выдавить слезы, а это, согласитесь, совсем халтурный подход. На прохождение основной истории уходит примерно тридцать часов, десять из которых как минимум откровенно хочется зевать.

■■■

Все это подводит к мысли, что самые запоминающиеся моменты новой «финалки» не в сюжетных кат-сценах, а в геймплейных сторонних ситуациях: радость от победы над секретным боссом, двухчасовое шастанье по подземельям, язвительные комментарии и милые издевки товарищей.

В этом вся магия FF XV. На первый план выходит не псевдоэпичный сюжет, а дружба четырех ребят, ее становление и расцвет на фоне дикого, невообразимо красивого мира. Эту игру ни в коем случае нельзя рекомендовать ретроградным фанатам, но, если вы готовы к изменениям, у новой «Последней фантазии» есть все шансы стать вашей любимой частью.

Серия Final Fantasy меняется, эволюционирует. И это, как нам кажется, прекрасно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– огромный живой мир;
– простая и в то же время элегантная боевая система;
– тонны оружия и предметов;
– обновленный визуальный стиль.

ОГОРЧИЛО:
– скучный линейный сюжет;
– предсказуемый финал;
– много гринда.

ДОЖДАЛИСЬ?
Реабилитация великой серии. Неидеальная игра, которую тем не менее стоило ждать десять лет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»

ЖАНР RPG **ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix **РАЗРАБОТЧИК** Tose, Square Enix
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PS4, Vita

WORLD OF FINAL FANTASY

ДЕТСКАЯ ИГРУШКА ДЛЯ СТАРЫХ ФАНАТОВ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

World of Final Fantasy легко принять за развлечение для самых маленьких. Яркий, красочный мир Гримуара полон забавных большеголовых лилипутов (чибиков) и опасных, но похожих на плюшевые игрушки монстров. Приятное разнообразие после серой **I am Setsuna** и невыразительной **Final Fantasy Type-0**. Сложность невысокая, весь гринд вынесен за рамки сюжета, много веселых сценок и даже рисованных роликов.

Но все не так однозначно.

ДАВНО НЕ ВИДЕЛИСЬ

Близнецы Ланн и Рейнн и сами не помнят, как оказались... здесь. Симпатичный городок вне времени и пространства пуст, но появившаяся из ниоткуда богиня открывает портал в другой мир, Гримуар, и дает подросткам задание – собрать как можно больше монстров (здесь они называются миражами). Тогда, вероятно, ребята вернут себе память.

Дело вроде несложное. Однако быстро выясняется, что просто так миражи в покеболы-призмарии лезть не хотят, всегда есть условие: нанести побольше урона или наложить какой-нибудь эффект. Но беззаботная охота довольно быстро заканчивается. Гримуар, понятное дело, в опасности.

Пока близнецы и их миниатюрная спутница, зверек Тама, кривляются в несмешных, но многочисленных сценках, злая Федерация подминает под себя сказочный мир. Против Федерации выступает коалиция героев, а состоят в ней хорошо знакомые ребята: Клауд, Скволл, Лайтнинг... В Гримуаре вообще очень много персонажей из разных выпусков **Final Fantasy**, хотя делегации получились неравноценные – о некоторых играх просто забыли. Например, из десятой части тут можно встретить Тидуса, Юну и Рикку, а двенадцатая

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: свыше тридцати двух часов для получения истинной концовки

ПЕЙЗАЖИ здесь восхитительные, только вот локации под открытым небом очень тесные. Основные события происходят в заметно менее симпатичных подземельях

ПЕРВЫЙ РЕКРУТ в нашей армии миражей. Пусть вас не смущает облик бойца: главное тут уровень, а не внешний вид. Через тридцать часов прокачки этот цыпленок одним пинком отправит в нокаут Ифрита

ЛАНН ЛЮБИТ ПЕРЕИГРЫВАТЬ. Его любимый прием – активно махать руками. Смотреть на это невозможно

не представлена вовсе. Декорации тоже узнаваемые – если вы, конечно, играли в соответствующие части Final Fantasy.

Тут возникает закономерный вопрос: если World of Final Fantasy рассчитана на давних фанатов, почему она выглядит как игрушка для младшего школьного возраста? Ветераны «семерки» и сами догадаются, на какого такого «мечника с серебряными волосами» охотится Клауд. Любители трогательной истории **Final Fantasy X** оценят милые беседы Тидуса и Юны. Но почему герои культовых jRPG прошлых десятилетий выглядят как куклы?

Что характерно, некоторые игровые персонажи – нормальные люди. Те же Ланн и Рейнн могут по желанию превращаться в чибиков, а потом «вырастать» обратно. Но и эта парочка производит весьма сомнительное впечатление, ведь при всей примитивности истории кривляния Ланна переходят все мыслимые границы. У **Square Enix** частенько бывают герои, которые в кадре просто не могут не переигрывать, часто бывают проблемы с текстами и постановкой, но зачем же так упорно подсовывать идиотов в качестве главных действующих лиц? Слава богу, что рассудительная Рейнн – полная противоположность своему глуповатому братцу.

Получилась, в общем, типичная японская ролевая игра из девяностых с обязательным посещением всех существующих городов и подземелий. Потом, правда, нам скармливают «ненастоящую» концовку, а сразу после дают возможность получить настоящую. Затем все заглянувшие сюда ради сюжета уходят, а любители прокачивать подопечных до высшего уровня остаются – на десятки, если не сотни часов. Чтобы собрать всех миражей.

ЭТО ЧТО ЗА ПОКЕМОН?

Каждый монстр в игре имеет собственную сетку прокачки. Близнецов тоже можно обучить, скажем, новым заклинаниям, но делается это через экипировку специальных предметов. Миражи же изучают умения по мере развития. Механизм вызывает в памяти Final Fantasy X: заработали несколько уровней, накопили баллы способностей, открыли новые ячейки, будь то пассивные бонусы (плюсик к силе) или активные (заклинание лечения).

На сетке прокачки есть несколько типов ячеек – с пассивными способностями, с активными и пустые (можно найти или купить «зерно» и вставить его в ячейку, наделив миража соответствующей способностью). Некоторые ячейки открывают новые формы миража, а другие дают предметы, наделяющие главных героев новыми умениями. Если открыть сетку полностью, можно выбрать для миража особо мощный навык.

Самое интересное начинается в бою. В нем участвуют сразу шесть бойцов – близнецы и четыре миража, но по отдельности они слабы до такой степени, что примерно равные им по силе враги могут вывести их из боя парой атак. А вот «пирамидки» совсем другое дело!

ЕСЛИ ОТКРЫТЬ все ячейки, вам предложат выбрать один из нескольких солидных бонусов для своего миража

МНОГИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ничем не запоминаются. Зато простенькие головоломки попадаются нередко. Да и всегда полезно держать под рукой миражей, которые могут, например, смести преграду или перенести вас в недоступную зону

При этом каждое существо определенного размера. Так, Рейнн в своем человеческом облике – это юнит размера L. Сверху на нее можно поставить гоблина (M), а ему на голову поместить кого-нибудь вроде Тамы, которая по здешней классификации относится к S-монстрам. Получившаяся конструкция смотрится нелепо, но зато в таком виде отряд намного эффективнее, ведь все характеристики посаженных друг на друга персонажей складываются.

Получается забавная вещь: если на миража, который знает Cure («лечение»), поставить другого монстра с тем же заклинанием, то в результате «пирамида» сможет наколдовать усиленную версию упомянутой способности. Складываются очки здоровья, очки действий, сопротивляемости и уязвимости. В World of Final Fantasy огромное количество миражей, и число возможных составов этих «пирамидок» получается воистину невероятным.

Но и это еще не всё. Многих миражей можно «вырастить» и превратить либо в существ большего размера, либо в альтернативные версии самих себя. Либо даже в монстра размером поменьше, если вдруг вы сразу поймали «взрослую» версию зверя. Любопытно, что эволюционный процесс можно обратить вспять. Допустим, вам

не хочется убирать своего любимого птенца чокобо с головы Рейнн. Не беда! Юнец 60-го уровня может продолжать совершенствоваться на сетках своих старших версий, оставаясь все таким же маленьким!

Отдельным пунктом идут XL-миражи. Этим монстрам нужно особое приглашение на поле боя, и они заменяют собой всех других миражей. Толку от них не так уж много: за все прохождение я вызывал XL-существ, только чтобы просто посмотреть на них. Никакого практического смысла в них нет, ведь построение три-в-одном оказалось намного эффективнее.

И, естественно, Final Fantasy не могла обойтись без призываемых помощников. В этот раз в их роли выступили герои основных частей сериала. Вроде любопытно, но принцип известен с давних пор: копим специальные звездочки, потом открываем меню, выбираем одного из трех активных героев и смотрим длинный ролик под хорошо знакомую музыку.

ПРИВЕТ ИЗ ДЕВЯНОСТЫХ

В общем, возня с миражами и сражения – главное, за что хочется отметить World of Final Fantasy. Старая система ATB (при определенных настройках фактически пошаговая) хорошо смотрится в этой японской ролевой игре, вдохновленной классикой 1990-х. Некоторые подземелья могут показаться очень длинными, а случайные схватки – слишком частыми, но затянутой новинку не назовешь.

И, в отличие от недавней I am Setsuna, здесь авторы постарались сделать все удобным и современным. Специальная ATB-шкала наглядно показывает, насколько быстро действуют те или иные отряды. Если не нравится боевой интерфейс, можно изменить его вид одним нажатием кнопки. Долгие анимации можно проматывать. В случае поражения в битве нас не выбрасывают в главное меню, а отправляют в безопасное место. За редкими, обусловленными сюжетом случаями.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Тексты на английском языке.

СЦЕНКИ с участием героев старых Final Fantasy намного лучше, чем ролики с Ланн и Рейнн

Хочется еще сражений? Есть колизей, там этого добра навалом, правда, опыта за «показательные» бои не дают, зато есть возможность получить кое-какие трофеи и поймать редких миражей. Надоел балбес Ланн? Можно взяться за побочные квесты, они часто сопровождаются роликами с хорошо знакомыми героями.

Одно «но»: World of Final Fantasy вышла не только на PS4, но и на PS Vita. И это чувствуется – например, по размеру локаций. Города пустые, и, кроме пары-тройки персонажей, выдающих банальные задания, там ничего нет. Магазины, таверны? Не в этот раз.

Зато смотрится все это здорово. Большую часть времени игра походит на диснеевский мультфильм. Чибики, конечно, огорчают, но и они, и эффекты, и окружение не вызывают нареканий. Еще бы избавить сценарий от глупых шуток и нелепых диалогов, и получится очень симпатичная история.

■■■

World of Final Fantasy выглядит как детская игрушка, но явно рассчитана на давних фанатов. Если любимые выпуски Final Fantasy пройдены вдоль и поперек, а вам хочется еще чуть-чуть посмотреть на любимых героев – Клауда, Скволла, Бартца, Тидуса, Юну и других, – то она может прийтись вам по вкусу.

Впрочем, приверженность давним традициям не делает World of Final Fantasy обязательной к ознакомлению. Спасение мира – это прекрасно, но займет оно часов тридцать. Основная цель игры не в этом. Избавившись от главного злодея, вы вольны продолжить исследование Гримуара. Ловите монстров, прокачивайте их, изучайте бонусные подземелья. Если вас не прельщают подобные развлечения на десятки (если не сотни) часов, тогда эта игра, вероятно, не для вас. ■

ПОРАДОВАЛО:
– система «пирамидок», позволяющая создавать самые разные комбинации из персонажей;
– множество миражей;
– симпатичная картинка;
– много отсылок для поклонников;
– обилие контента.

ОГОРЧИЛО:
– простенькая история и преимущественно провальные попытки пошутить;
– любимые герои культовых частей Final Fantasy – чибики;
– на фоне имеющихся мелодий из старых частей Final Fantasy здешний саундтрек блекнет;
– пустые города.

ДОЖДАЛИСЬ?
World of Final Fantasy рассчитана на давних фанатов сериала, которые не прочь заняться сбором множества карманных монстров. Если все это звучит для вас странно, то вам, скорее всего, лучше не обращать внимания на новинку и (пере) пройти какую-нибудь из старых, проверенных временем частей Final Fantasy.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК genDESIGN, SIE Japan Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

THE LAST GUARDIAN

Я И МОЙ ВЕРНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ

КОНСТАНТИН ИВАНОВ

Мы ждали долгих девять лет и, наконец, дождались: **The Last Guardian** вышла. Узнать трогательную историю о маленьком мальчике и его огромном пернатом друге, похожем на грифона, могут все владельцы PS4. Ведущий дизайнер Фумито Уэда рассказал в новой игре о том, как следует относиться к своим питомцам, да и ко всем, кто нам дорог: не бояться вникать в их проблемы, помогать им и быть вдохновителем.

The Last Guardian прошла долгий тернистый путь к релизу. В разное время разработку приостанавливали, а затем и вовсе задумали заморозить на неопределенный срок. Тем не менее игра, во многом благодаря игрокам и профильным журналистам, восстала из пепла, переквалифицировалась с PS3 на PS4 и добралась до прилавков. Сложности, которые преодолела The Last Guardian, оставили на ней свой отпечаток, но об этом мы поговорим чуть ниже.

Сейчас же о новой игре нужно знать только одну вещь: если вы решите сыграть в The Last Guardian, даже не вздумайте бросать ее на полпути. Обязательно пройдите до конца. Не пожалеете.

БОЛЬШОЙ И ДОБРЫЙ ТАМАГОЧИ

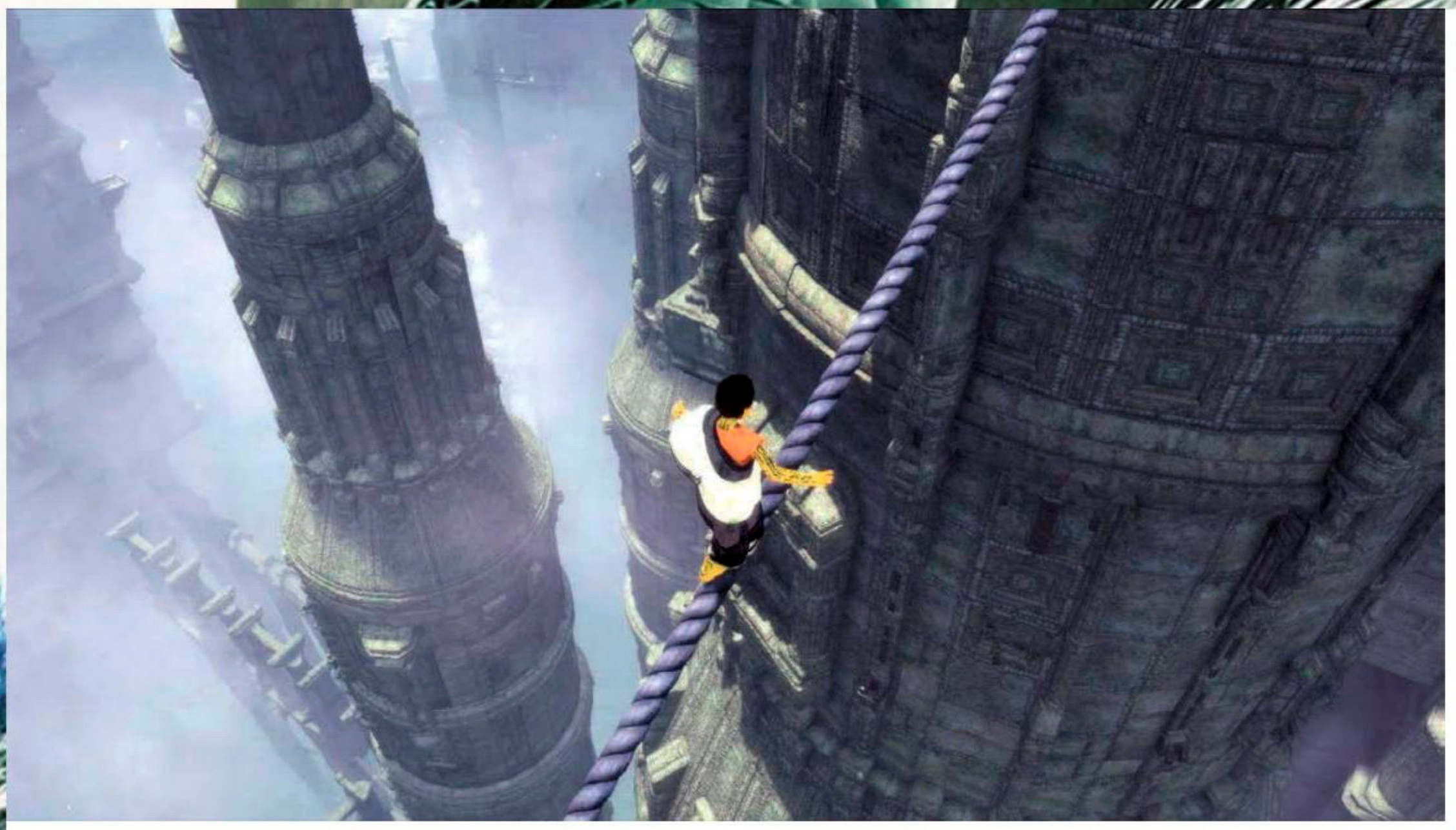
Почти все мы в детстве мечтали завести домашнее животное, нуждающееся в заботе и уходе. Такой питомец дарит хозяину радость и на жизнь совсем не жалуется. Повзрослев, мы поняли, что не все так просто: зверек требует гораздо больше внимания, чем может показаться. О нем нужно постоянно заботиться: покупать корм, много гулять (если мы говорим о собаках), водить к ветеринару.

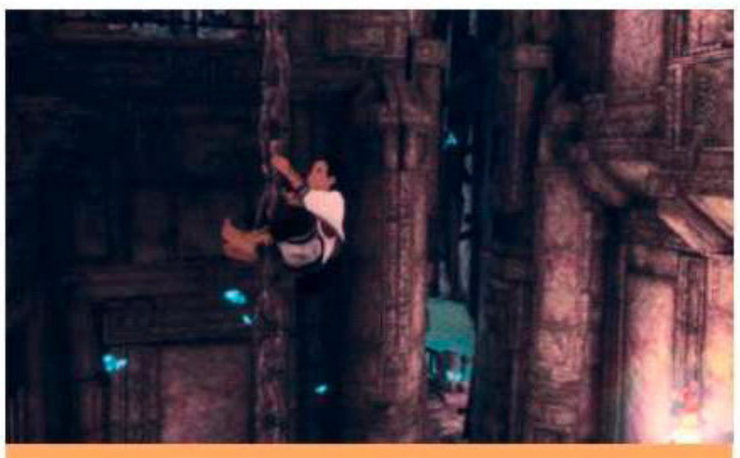
Но навязчивое желание завести питомца с годами никуда не делось. Оно засело глубоко в подкорке и шепчет: «От одного маленького котенка почти нет проблем. Он такой милый» (проблемы есть, но они решаемые; а милота котенка их перевешивает. – *Прим. редактора-кошатника*).

Вот на такой любви к питомцам, на дружбе человека и животного, и строится The Last Guardian. В центре игры – взаимоотношения безымянного мальчика и стран-

КТО ПОСТРОИЛ всю эту красоту, зачем и куда потом делся? Довольно типичные вопросы для японских игр...

КОГДА НА ТЕБЯ СМОТРИТ такое чудо, внутри борются страх и умиление





КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: двенадцать часов

РАДОСТНЫЙ ЗВЕРЬ – сытый зверь. Даже если он мокрый

ВСЕ КОШАТНИКИ дружно умиляются. Сильнее, громче, душевнее! Ага, вот так в самый раз, молодцы! Теперь можно переворачивать страницу

ного сказочного существа Трико (ударение на первый слог). Начиная играть, даже не подозреваешь, насколько увлекательное приключение ждет героев. В нем будут и прыжки через зияющие пропасти, и битвы с врагами, и невинная игра в прятки.

Благодаря The Last Guardian ловишь себя на мысли, что сбывается давняя мечта из детства – пусть и на экране телевизора.

В модном нынче сериале **«Мир Дикого Запада»** двое гениев соорудили самый настоящий парк аттракционов, населенный андроидами, которых не отличить от живых людей. Примерно то же самое Фумито Уэда сотворил и с Трико: компьютерный зверь ведет себя ну в точности как настоящий питомец.

Грифоноподобное существо напоминает осторожного хищника в чуждой ему местности. Программный код, написанный для Трико, в буквальном смысле оживляет пернатое создание. Когда мальчик окликает питомца, у того дергается ухо, направленное в сторону «хозяина». Затем Трико пово-

ВЕРДИКТ

В ДИНАМИКЕ Трико, как правило, гораздо красивее, чем на неподвижной картинке

ВЕРНЫЙ ДРУГ всегда подставит плечо – или, на худой конец, хотя бы хвост

рачивает огромную голову и всматривается своими бездонными глазами в игрока, сидящего перед экраном.

Один из самых запоминающихся моментов – сцена у подземного озера. Мальчуган без опаски ныряет в воду, а Трико мочить перья отказывается (ведет себя как кот). Тогда парнишка решает обыскать пещеру, находит бочку с припасами и бросает ее в воду, а вслед за лакомством устремляется и наш сказочный питомец. Брызги на высоту двухэтажного дома, волна, сбивающая главного героя с ног, и неподдельная радость Трико, добравшегося до вкуснятины. А на лице игрока – улыбка. В один из таких моментов The Last Guardian наверняка займет место в вашем сердце.

СКЕЛЕТ ГЕЙМПЛЕЯ

The Last Guardian – приключенческая игра с массой головоломок. Самые простые решаются за две или пять минут, загадки посложнее отнимут больше времени. Впрочем, трудными их назвать нельзя: герою предстоит иной раз дернуть рычаг, расположенный на другом конце локации, или потратить десяток минут на поиски бочки – вот и вся закавыка.

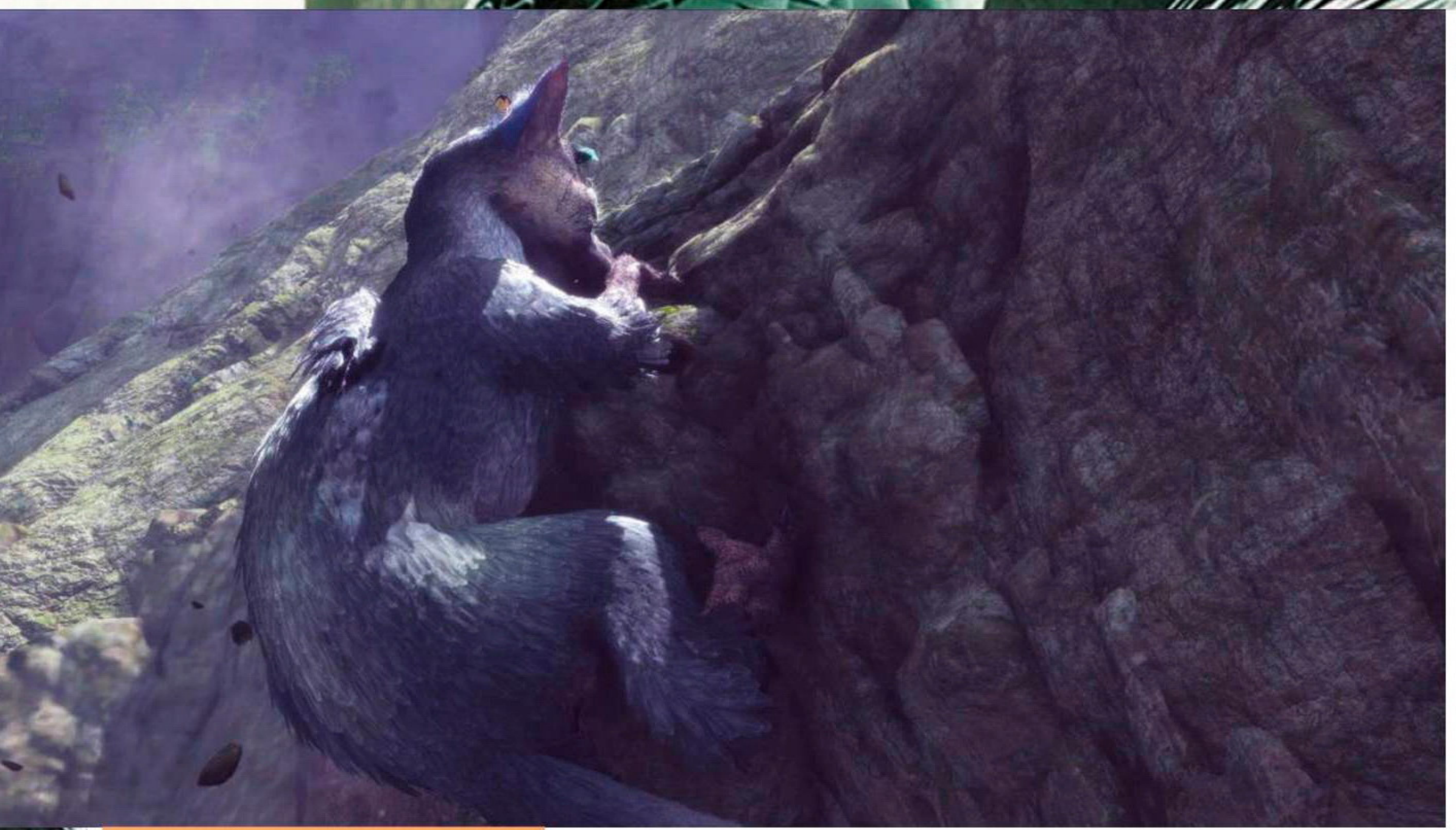
Порой за решением головоломок сложно не заснуть. Кажется, что медитативный игровой процесс нарочно пытается вас усыпить, и окончательно погрузиться в сон не дают лишь крики мальчика и оглушительный рык Трико. Впрочем, время от времени все же происходят сражения или важные для сюжета эпизоды, во время которых глаз не сомкнуть.

К насилию The Last Guardian относится сдержанно, поэтому динамичные моменты с битвами достаточно редки. Но Трико – могучий и опасный хищник. Совсем не использовать такую силищу было бы глупо, поэтому разработчики позволили зверю «стрелять» из хвоста молнией. Направление выстрела задает герой игры – с помощью зеленого диска, найденного в начале путешествия.

В остальном The Last Guardian походит на гостя из прошлого. Игра игнорирует все современные тренды и будто бы существует в каком-то своем мирке, где о разнообразном игровом процессе никогда не слышали. Бояться этого не стоит – The Last Guardian берет в первую очередь атмосферой волшебной сказки, и это замечательно. Поклонники предыдущих игр Фумито Уэды и вовсе будут в восторге от такого подхода.

ЕДИНЫЙ МИР?

Мы так и не нашли доказательств тому, что действие The Last Guardian происходит в мире **ICO** или **Shadow of the Colossus** (выдающиеся работы геймдизайнера Фумито Уэды). Тем не менее очевидно, что все эти игры обладают схожей стилистикой и содержат схожие мысли,



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на русском. Впрочем, все люди в игре разговаривают на выдуманном языке, поэтому переводить их речь, разумеется, не стали. И правильно сделали.

которые авторы доносят до игрока близкими способами. В Shadow of the Colossus у нас был Агро, в ICO – Йорда, а теперь роль спутника играет Трико.

Притом никто не запретит вам считать мир The Last Guardian уникальным. В нем действительно немало интересного, и многое из этого главный герой узнает во время приключения. В своих странствиях он повстречает неведомых воинов из камня, а в видениях Трико увидит людей, пытавших зверя. О том, что происходит на самом деле, вам не расскажут до самого конца. Зато финал игры заставит взглянуть на сюжет по-новому и пересмотреть свои догадки насчет связи с предыдущими играми **Team Ico**.

Рассказывая о мире The Last Guardian, нельзя обойти вниманием и саундтрек. Над созданием музыки трудился композитор Такэси Фурукава и Лондонский симфонический оркестр при участии хоровых коллективов Trinity Boys Choir и London Voices. Музыканты записали девятнадцать композиций, пробирающих до мурашек. И опять же – нельзя не заметить сходство с ICO и Shadow of the Colossus.

МОЛНИЯ ИЗ ХВОСТА – это эффектно!

Музыка помогает погрузиться в атмосферу увлекательного путешествия по загадочной стране. Без саундтрека мы не так сильно переживали бы за Трико, не боялись бы за него, когда он перемахивает с колонны на колонну, не так сильно улыбались бы, играя с ним в прятки.

■■■

The Last Guardian – уникальная игра. Она не о долгом ожидании и не о витиеватом сюжете с открытым финалом. Она про улыбку, появляющуюся на вашем лице во время игры с грозным внешне, но бесконечно добрым внутри зверем. Она... в вашем сердце, если хотите. ■

ПОРАДОВАЛО:
– два совершенно непохожих героя;
– Трико ведет себя как живой;
– волшебная атмосфера;
– скрытые сцены после концовки.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие по-настоящему сложных головоломок;
– иногда возникает желание крикнуть: «Шевелись, Трико!»;
– эпизодичное падение кадров до 20 в секунду.

ДОЖДАЛИСЬ?
Увлекательное путешествие по удивительному миру. Поклонникам Shadow of the Colossus и ICO обязательно к ознакомлению.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ВЕРДИКТ

ЖАНР jRPG ИЗДАТЕЛЬ The Pokemon Company, Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Game Freak Inc. МУЛЬТИПЛЕЕР StreetPass ПЛАТФОРМА Nintendo 3DS

POKÉMON SUN AND MOON

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В КАРМАНЕ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Обзор любой игры из серии Pokemon принято начинать с рассказа о популярности франшизы и о том, сколько денег она приносит своим создателям. Еще вспоминают о нелегком пути, пройденном Сатоси Тадзири, автором всего, что связано с карманными монстрами: геймдизайнер потратил массу времени, пытаясь доказать издателю, что у покемонов есть шансы на успех.

Но сегодня мы сосредоточимся на **Pokemon Sun and Moon**, потому что новая игра сама по себе может вызвать массу споров среди давних поклонников. А вот новичкам она очень понравится – при определенных условиях.

К слову, **Pokemon Sun** и **Pokemon Moon** – две игры, которые различаются бестиарием, но в остальном идентичны. Чтобы не усложнять, в рецензии мы не будем использовать два разных названия.

ТУТ, КАК И В ПРОШЛЫХ ИГРАХ, можно переодеваться, менять цвет глаз и стиль стрижки

ВСЕ ТО ЖЕ, ВСЕ ТАК ЖЕ

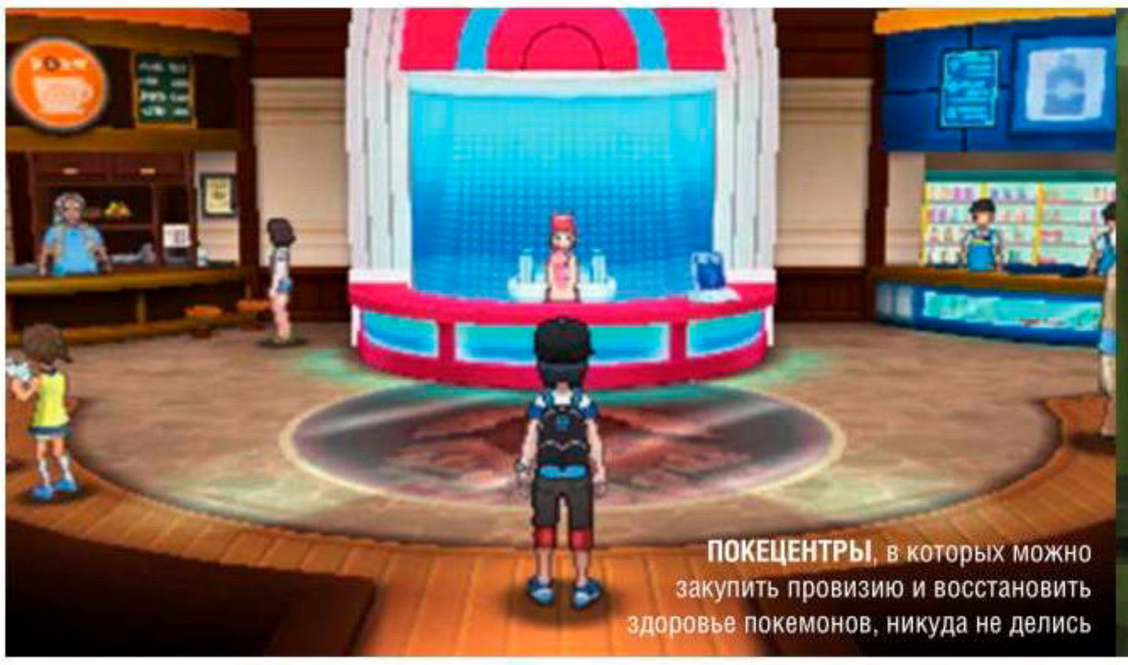
Pokemon Sun and Moon осталась верна традициям прошлых игр, что не удивительно: франшиза, как и компания **Nintendo**, весьма консервативна во всем. В самом начале мы настраиваем внешность главного героя, придумываем ему имя и выбираем своего первого питомца. Профессор Кукуи предлагает нам трех монстров – совенка Роулета, котенка Литтена и морского льва Попплио. После этого герой получает напутствие матери и отправляется на поиски приключений. Концепция проще некуда.

В Pokemon Sun and Moon слишком затянутое обучение, все тонкости объясняют долго и нудно. Прежде такой проблемы в серии не было. Можно предположить, что разработчики хотят познакомить с новой частью побольше новичков, но долгая прелюдия их скорее оттолкнет, чем привлечет и заинтересует. Однако сдаваться раньше времени не стоит: после обучения игра расцветает и затягивает в мир карманных монстров с головой.

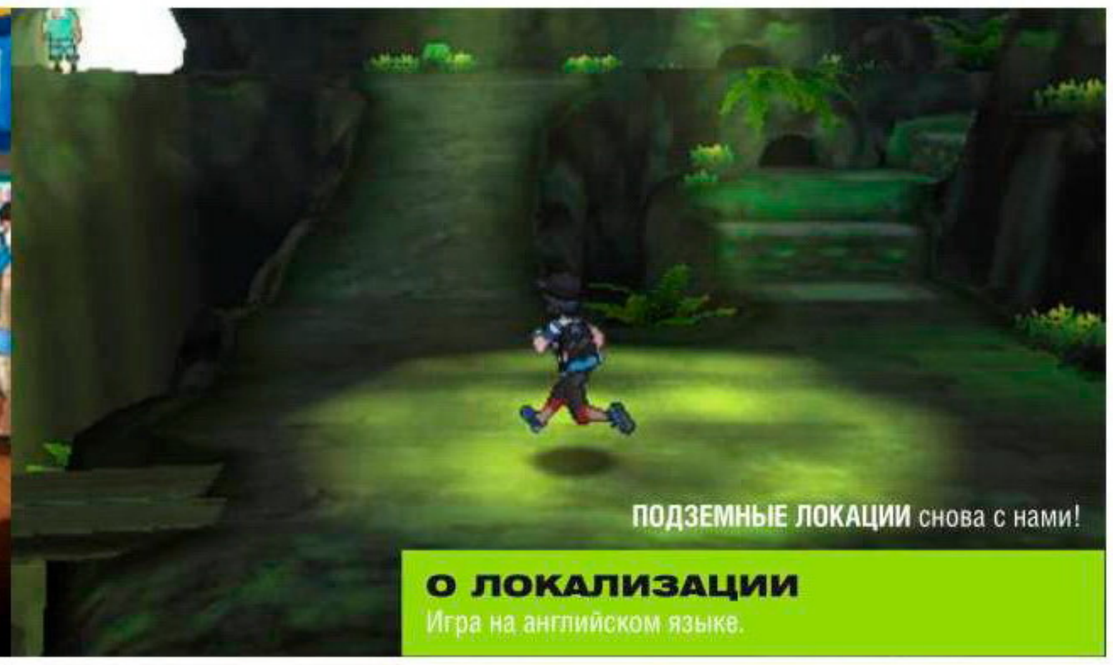
Если предыдущая часть, **Pokemon X and Y**, переносила игроков в выдуманный мир, похожий на Францию, то Sun and Moon предлагает исследовать острова Алолы, напоминающие Гавайи. Алола – солнечный архипелаг, на котором бесчинствует банда «Черепов». Хулиганы, как и злодеи из прошлых игр, побуждают игрока сражаться и двигаться дальше, к высшей лиге тренеров. Кто-то ведь должен встать на пути героя к заветной мечте, и в новой игре этот кто-то – «Черепа».

Новый мир, банда злодеев, тренерская карьера – все как раньше, не так ли? Но, если присмотреться, можно обнаружить и кое-что новенькое. К примеру, юную леди по имени Лилли, занимающую немало места в сюжете: девушка постоянно страдает от семейных проблем, а главный герой без устали рвется помочь даме.

В предыдущих Pokemon тренер продвигался вперед, не отвлекаясь от исследования окружающего мира. В Sun and Moon же ощущается некое давление – и все из-за флажка, который без перерыва маячит на горизонте и приглашает к продолжению сюжетной арки. Исследовать локации по-прежнему интересно, но указатель будто бы подгоняет и постоянно напоминает о том, что нужно двигаться вперед.



ПОКЕЦЕНТРЫ, в которых можно закупить провизию и восстановить здоровье покемонов, никуда не делись



ПОДЗЕМНЫЕ ЛОКАЦИИ снова с нами!

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

JRPG ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Прежде, в X and Y и **Omega Ruby and Alpha Sapphire**, мы бродили по локациям в поисках спортивных залов – мест, где поджидали опытные тренеры. За победу над ним персонаж получал особый значок, а затем, собрав все такие значки, отправлялся к финалу истории. В Sun and Moon мы проходим испытания попроще, они не особенно запоминаются, а после смотрим короткий ролик на движке игры и продвигаемся дальше по сюжету.

А вот боевая система осталась прежней, пошаговой. Никуда не делись и случайные встречи с соперниками, на которых мы то и дело натыкаемся, исследуя локации. Sun and Moon – классическая японская ролевая игра. Она, может, и не столь хардкорная, как **Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers**, но и не такая простая, как **Yo-Kai Watch**.

Поначалу сражаться со случайно встреченными покемонами непросто, но, продвинувшись по сюжету и улучшив своих монстров, чувствуешь себя уверенней. Со временем бои становятся еще проще: львиную долю всех сражений можно выиграть, без конца нажимая одну кнопку. Если вам кажется, что такие битвы просто скука смертная, то вам не кажется, так оно и есть... если играть по пять часов подряд, конечно! Но Sun and Moon – игра для портативной консоли и рассчитана на короткие сессии. Да и схватки с боссами добавляют разнообразия, – тут уж не выйдет победить, замучив одну кнопку, предстоит экспериментировать и пробовать разные тактики.

Настоящим вызовом станет сетевой режим. Битвы с реальными людьми, надо сказать, то еще испытание. Добиться успеха в мультиплеере не поможет и опыт, полученный в сюжетной кампании, – придется усиленно оттачивать навыки и развивать своих покемонов.

КОНЦЕПЦИЯ БИТВ не сильно изменилась. Покемоны по-прежнему стоят друг напротив друга и обмениваются «любезностями»

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo 3DS
СКОЛЬКО: пятьдесят часов

Главная задача тренера в Sun and Moon – собрать побольше уникальных покемонов и вырастить из них настоящих бойцов. Карманных монстров очень много – сотни существ со своими характеристиками. И мы неизбежно привязываемся к своей команде, холим и лелеем воспитанников. Как разработчикам удается в каждой новой игре заставить нас испытывать столь теплые чувства к этим странноватым зверькам – большая загадка.

ВЫЖАЛИ ВСЕ СОКИ

Еще в Sun and Moon появилась особая Z-атака, наносящая больше урона, и фестивальная площадь, где можно пообщаться с персонажами и другими игроками. Однако, повторюсь, в основе своей новая Pokemon – та же игра, что и двадцать лет назад.

Графика в играх серии всегда развивалась неторопливо, и на то есть причины: на портативной консоли особо не разгуляешься. Тем не менее технический прогресс затронул каждую часть Pokemon, и Sun and Moon не стала исключением. Чтобы сделать игру красивее, разработчики пошли на жертву – ограничили функцию 3D. В результате Sun and Moon заиграла сочными красками, без которых на теплых и вечнозеленых островах никуда. Да и новые покемоны выглядят здорово.

■■■

Pokemon Sun and Moon – это увлекательное приключение, которое без труда «поместится» в вашем кармане, но в то же время оно вызывает массу вопросов у давних поклонников.

Однако в случае с покемонами важнее другое. Удалось ли новой части превзойти X and Y и Omega Ruby and Alpha Sapphire? Безусловно. В Sun and Moon просторный мир, который интересно исследовать, много новых монстров и отличный сетевой режим. Кроме того, новая Pokemon – одна из самых красивых игр на 3DS. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличная графика;
– проработанный мир;
– удобный интерфейс.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие 3D-режима;
– мало новшеств;
– линейный сюжет.

ДОЖДАЛИСЬ?
Новички останутся от новой Pokemon в восторге, а давние поклонники, вероятно, зададут новой игре массу вопросов. Но все это совершенно неважно, потому что Sun and Moon, как и все предыдущие части серии, – увлекательное приключение на несколько десятков часов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
РАЗРАБОТЧИК Capcom Vancouver
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400, 6 ГБ, 2 ГБ видео

DEAD RISING 4

ПРАЗДНИЧНЫЙ ВИРУС

ИЛОНА ШВЕЦ

ИГРА РАДУЕТ весьма солидным древом прокачки

Новогодние праздники приблизились. В голове заиграла навязчивая Jingle Bells, а душа потребовала незамысловатого веселья, но где уж там – предновогодняя лихорадка на работе и учебе, приезд дальних родственников, праздничный ужин в семейном кругу! Как отвлечься от всей этой суматохи, в чем найти отдушину?

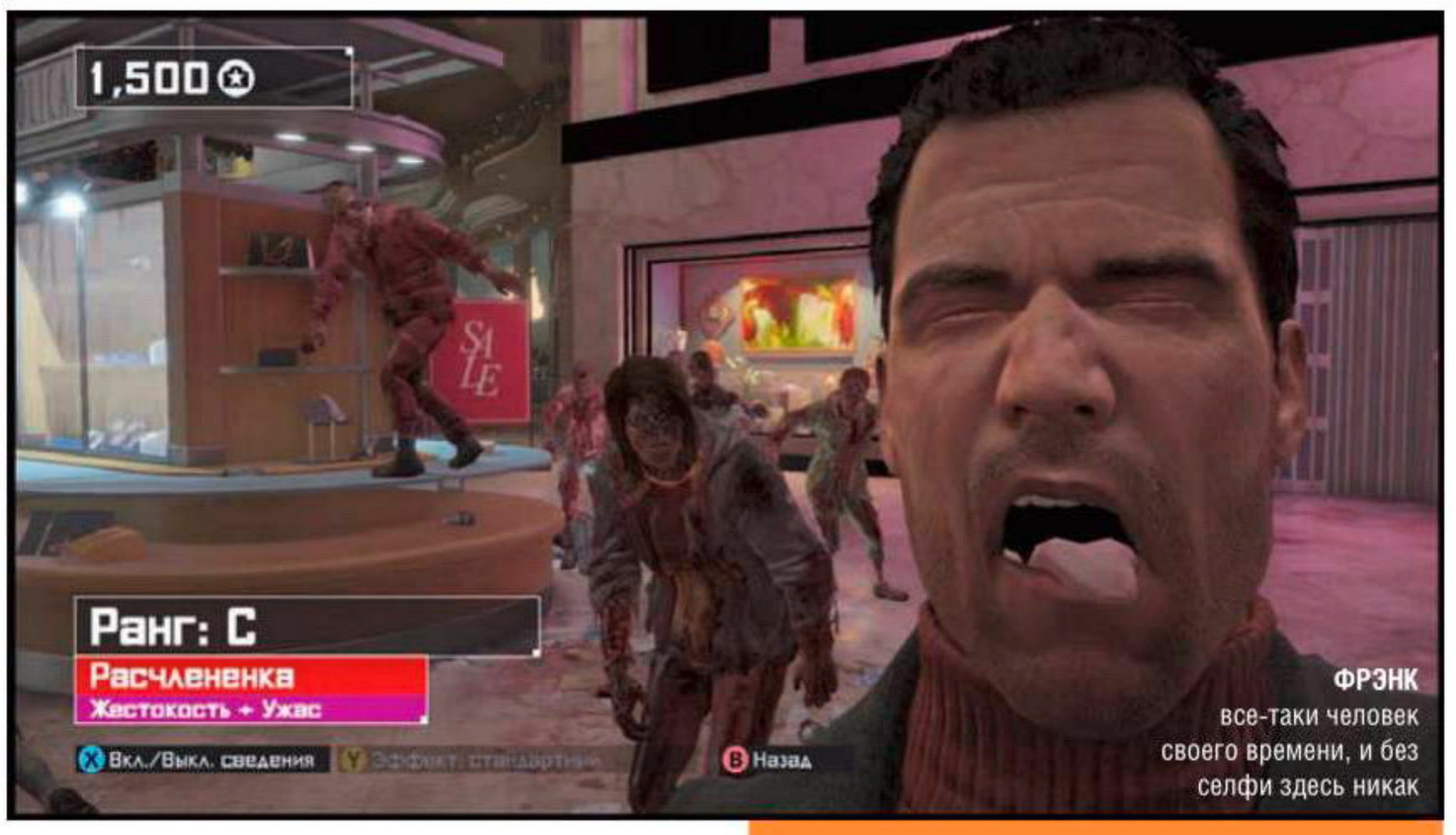
Вот тут-то и наступил звездный час **Dead Rising 4**. Чтобы расслабиться и забыть о делах насущных, нужно лишь отправить обратно в могилы сотню-другую оживших мертвецов оружием, собранным из болгарки и садового гнома.

УДАЧНАЯ ФОРМУЛА

В 2006 году Кэйдзи Инафунэ, автор серии **Mega Man**, выпустил свой шуточный ответ серии **Resident Evil** – **Dead Rising**. В основе сюжета лежала нарочито комичная история, вместо коридорных уровней тут была условная песочница в большом (по тем временам) торговом центре, заполненном ордами зомби. Героем стал мускулистый журналист Фрэнк Уэст, расследующий дело об эпидемии в провинциальном городке Уилламет.

Была у Dead Rising одна отличительная особенность, которая одновременно и раздражала, и вызывала интерес к игре, – реальное ограничение по времени. У Фрэнка было всего три игровых дня на расследование (каждый день приравнивался к двум часам реального времени). На каждое задание игра отводила считанные часы: вы или успевали продвинуться по сюжету, выполнив все квесты, или начинали сначала.

Дело было в супермаркете, и герой ради спасения себя самого и других выживших мог из подручных товаров мастерить забавное оружие – только чтобы отбиться от очередной волны мертвяков. Вокруг при этом творилась самая настоящая клоунада: Фрэнк примерял женские наряды, сражался с обезумевшими врагами и носился взад-вперед по торговому центру в поисках живых.



ФРЭНК все-таки человек своего времени, и без селфи здесь никак

Прибавьте к этому малое количество слотов для сохранений и получите весьма неоднозначную игру: она вносила разнообразие в ассортимент тогдашних экшенов в открытом мире, увлекала до безобразия простым игровым процессом и порядком бесила странноватыми правилами.

Боясь разрушить эту магию, во второй и третьей частях разработчики меняли лишь декорации, героев и боссов, а также добавили возможность крафтить новое аляповатое оружие и ездить на кое-какой колесной технике. И новый Dead Rising опять кажется устаревшим и отчасти неуклюжим экшеном.

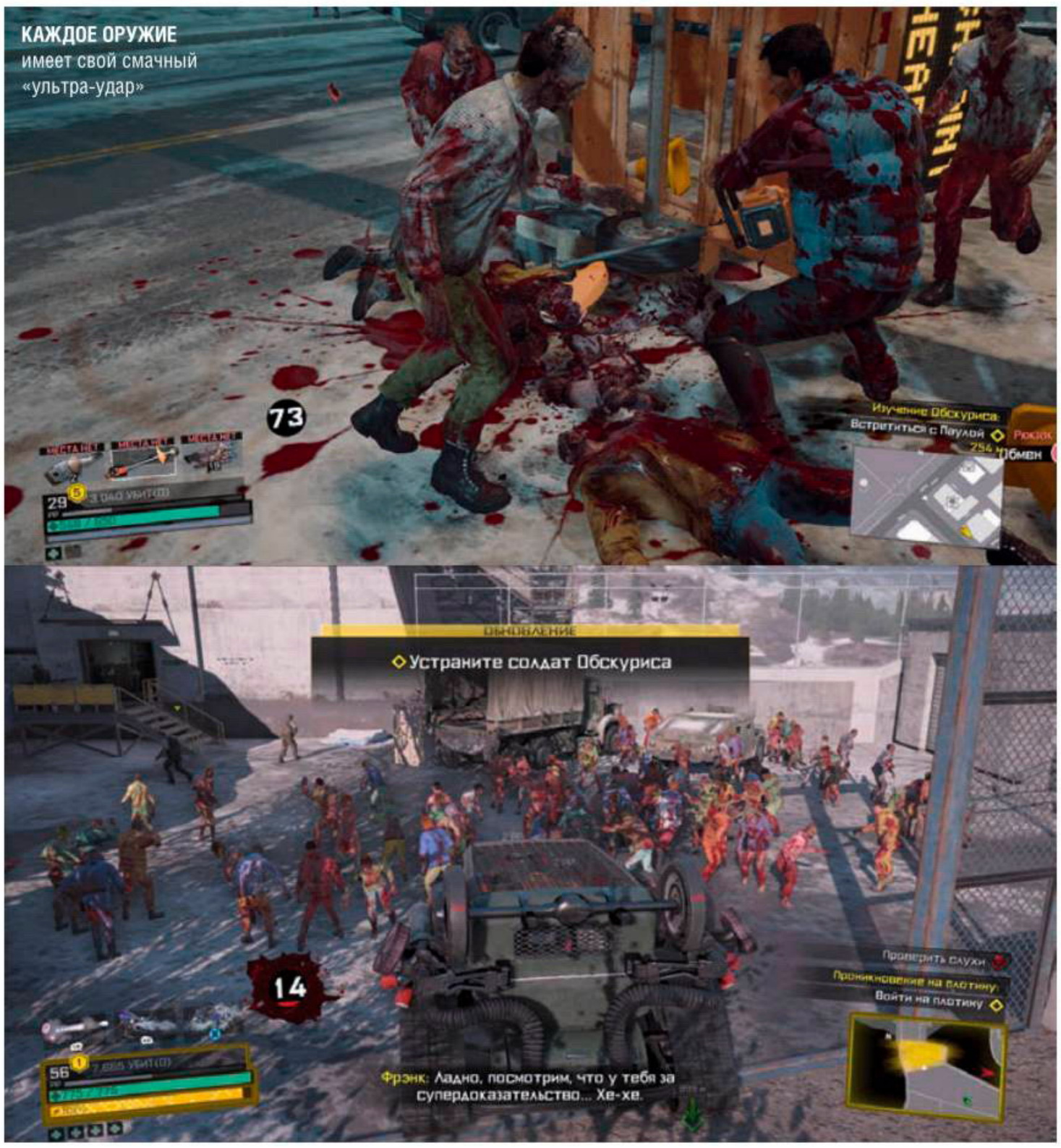
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: тридцать пять часов

ВОЗВРАЩЕНИЕ В УИЛЛАМЕТ

Спустя десять лет Уилламет снова посещает костлявая, наславшая на городок еще одну зомби-чуму. Действие игры происходит в предновогодние праздники: на улицах лежит снег, а витрины магазинов украшены мишурой и гирляндами.

Фрэнк Уэст, отошедший от дел ветеран журналистики, со своей студенткой Вик возвращается, чтобы снова раскрыть заговор правительства, спасти побольше живых и уничтожить побольше мертвых. Теперь в нашем распоряжении не только торговый центр, но и сам город с несколькими районами, кишащими мертвецами и безмоз-

ВЕРДИКТ



О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русские субтитры радуют «цветистой» лексикой.

ВОТ ЧТО получается, если скрестить ретроавтомобиль и снегоход

глыми военными, которые так и ждут, чтобы их кишки намотали на газонокосилку. Dead Rising вернулась к истокам – это снова зомби-аттракцион с комичными героями. И порой здесь даже смешно шутят!

Очевидно, разработчики прекрасно понимали, что серии как воздух нужны изменения, и... оставили четвертую часть без счетчика времени. Теперь мы можем издеваться над подгнившими вечно! Больше ничто не мешает прочесывать местные магазинчики и офисы в поисках новых чертежей для оружия, а затем еще несколько часов «перемалывать» зомби. В результате игра заметно потеряла в сложности и не способна бросить игроку вызов – больше не нужно продумывать последовательность действий, разрабатывать план по спасению выжив-

ЗНАКОМЬТЕСЬ – ФРЭНК УЭСТ. Талантливый фотограф. Талантливый журналист. И вообще талантище

ОТСЫЛОК К ДРУГИМ играм Capcom здесь предостаточно

ВРЕМЯ поливать ходячих напалмом

ших и решать, за какое задание браться. Все стало предельно просто.

Вместе с таймером исчезли и сколько-нибудь интересные второстепенные миссии, главной задачей будет зачистка территории. Забудьте о побочных заданиях из оригинала – вроде тех, в которых мы спасали японских туристов, не знающих английского, и находили сектантов в местном кинотеатре. Теперь мы просто уничтожаем зомби, дабы расчистить путь выжившему. Увлекательные битвы со свихнувшимися жителями Уилламета больше не обособляются в отдельную фазу и теряются на фоне глобальной мясорубки. С увеличением арсенала Фрэнка и возможностью создавать мощное оружие уже в самом начале боссы перестают быть серьезной угрозой.

ЗОЛОТЫЕ РУКИ

Единственное, что может спасти от скуки, – еще более разнузданная система крафта. Фрэнк собирает абсурдные, но при этом действенные орудия убийства – от классической биты с гвоздями до пушки, стреляющей виниловыми пластинками. Были бы нужные чертежи (а они здесь раскиданы по всему городу). Именно поиск чертежей и коллекционных предметов – газетных вырезок да электронных дневников, проливающих свет на события в городе, – может увлечь на долгие часы.

Локации тоже этому способствуют: уж в чем разработчики не схалтурили, так это в «штучном» дизайне интерьеров, будь то SPA-салон, ресторан, офис, квартира или покинутое убежище. Обстановка каждой комнаты рассказывает свою историю, которой не нужны персонажи.

Еще один в целом приятный сюрприз, громко разрекламированный еще до релиза, – возможность почувствовать себя Халком, позаимствовав у военных экзоскелет. В костюме Уэст не просто становится сильнее, но и получает возможность использовать специальное оружие – к примеру, исполинскую алебарду или огнемет. Будучи таблоидным журналистом, Фрэнк не гнушается грязных методов и порчи городского имущества: он без проблем может вырвать из бетона паркомат и использовать как орудие. И со всеми этими нововведениями баланс летит в тартарары – в Dead Rising 4 нужно постараться, чтобы умереть.

А еще, продолжая традиции третьей части, разработчики добавили в новую игру кооперативный режим на четверых игроков, где вам в компании друзей нужно выжить, отбиваясь от зомби и выполняя тривиальные задачи по добыче провизии, зачистке территории и убийству боссов. Как и у главного героя в одиночном режиме, в кооперативе у каждого игрока есть свое дерево прокачки. Этот режим едва ли можно счесть поводом для покупки, но долю разнообразия в игровой процесс он все же вносит.

■■■

Dead Rising 4 наконец-то вернулась к своему первоначальному виду, и это замечательно. В игре, где мужика можно нарядить в розовое платьице, нет места драме.

В то же время Dead Rising 4 – сплошная рождественская шутка без намека на сложность. К сожалению, там, где нет сложности, нет и интереса. Четвертая часть может увлечь вас на несколько часов, но, как только вы отложите геймпад, воспоминания об игре растают. ■

ПОРАДОВАЛО:
– большая песочница;
– безумные схемы по сборке оружия;
– удачные шутки (иногда);
– прокачка.

ОГОРЧИЛО:
– механика не меняется со времен оригинала;
– до предела упрощенный геймплей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Еще один зомби-аттракцион в популярном сериале Dead Rising. Новая игра может подарить несколько часов бесхитростного веселья, но не более того.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Tripwire Interactive
РАЗРАБОТЧИК Tripwire Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4
НЕОБХОДИМО Core 2 Duo E8200 2,66 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео

KILLING FLOOR 2

МЯСО И ГРАЙНДКОР

ИЛОНА ШВЕЦ

Группа людей, вооруженных автоматами, пытается выжить в лабиринте коридоров заброшенной лаборатории. Слышны звуки цепной пилы, топот десятков ног, рычание и вопли орды. Волна за волной выжившие уничтожают генномодифицированных мутантов ZED. Время от времени кто-то кидает в тварей гранату, а кто-то поливает врагов из огнемета. И вот массивная металлическая дверь падает от ударов вооруженного до зубов босса... Это конец. Выжившие крепче стискивают оружие и вступают в бой с огромным монстром. Осталось сделать еще рывок в этом раунде.

НЕ UMBRELLA

В начале нулевых модификация **Killing Floor**, созданная для **Unreal Tournament 2004** в рамках конкурса Make Something Unreal, наделала много шума. Идея «орды» тогда, конечно, не стала откровением – подобные моды появлялись и прежде. Однако именно Killing Floor удачно ввела в режим мутантов.

Многообразие оружия, большое количество видов ZED и, что важнее, поддержка кооперативного режима – все это работало на создание интересного и динамичного игрового процесса. Долгое время у бюджетной Killing Floor попросту не было конкурентов, но сегодня увлекательными кооперативными шутерами никого не удивишь. Тем не менее именно сейчас студия **Tripwire** решила выпустить продолжение – и не только на PC, но и на консолях.

О сюжете **Killing Floor 2** вам нужно знать только одно – его в игре нет. Есть простенькая завязка, призванная в общих чертах обрисовать здешнюю ситуацию: зловещая корпорация Horzine наломала дров во время разработки биологического оружия и создала кровожадных мутантов, которые не прочь полакомиться человеком.

В центре истории – вы и еще пятеро выживших. Задача – под бодрую музыку отправить на тот свет как можно больше тварей и дожить до конца матча. За зверские и не очень убийства биомассы игроков награждают валютой, которую затем можно потратить в торговом автомате в перерывах между волнами.

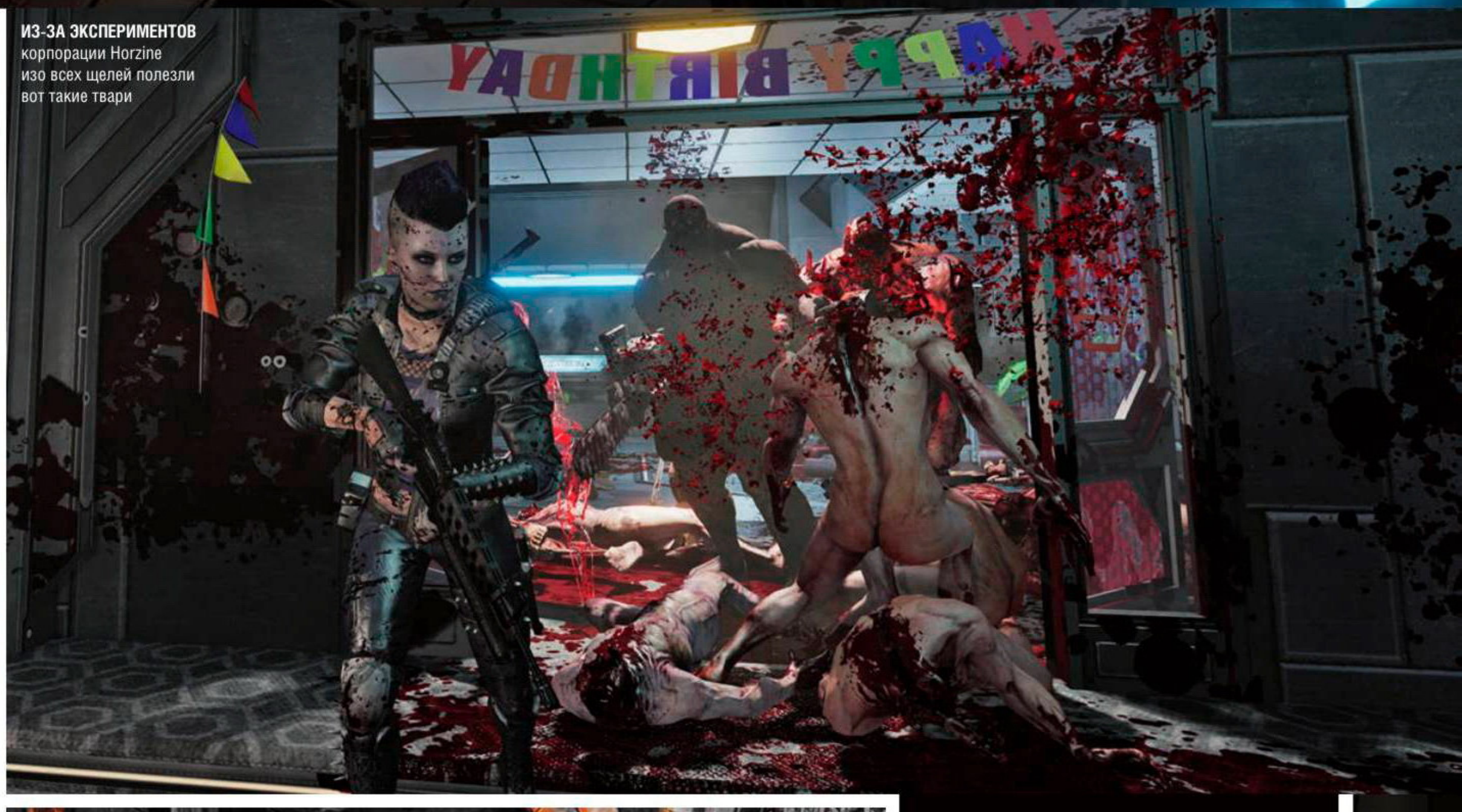
В этом и есть вся **Killing Floor 2**: уничтожай мутантов, зарабатывай деньги, спускай их на пополнение припасов и покупку нового оружия. Последнее, к слову, ощущается прекрасно – во многом благодаря стильной анимации и сочному звуковому сопровождению.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведен текст и озвучка; неудачный подбор актеров для последней огорчает.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Не обошлось и без настройки параметров героев. В Killing Floor 2 есть несколько перков, определяющих роль персонажа во время боя. Одни навыки созданы для тех, кто рвется в битву, другие – для тех, кому по душе помогать товарищам. Учитывая, что слаженная командная работа в новой игре – необходимость, правильно подобранные перки могут заметно повлиять на исход матча. При этом играть интереснее все же с «атакующими» перками, так как прятаться за спинами союзников и улепетывать при виде мутанта с бензопилой – сомнительная перспектива в таком динамичном шутере.

Тогда как жутких, хоть и не очень-то оригинальных монстров, в Killing Floor 2 хватает – от хилых мутантов и сирен (местный аналог Ведьмы из **Left 4 Dead**) до огромных монстров с тесаками и солдат с пилами, огнеметами или плазменными пушками. Дойдя до финальной волны, вы обязательно повстречаете босса – неприятного



ИЗ-ЗА ЭКСПЕРИМЕНТОВ корпорации Horzine изо всех щелей полезли вот такие твари

во всех отношениях злодея с солидным арсеналом и способностью к регенерации здоровья.

MEET THE MEAT

Помимо сражений с компьютерными монстрами, в Killing Floor 2 есть битвы с реальными людьми – в режиме Versus. Его суть проста: выжившие сражаются с мутантами, которыми управляют другие игроки. Монстры могут рвать, кусать и парализовать людей. Кажется, что орда обезумевших существ способна за пару минут разделаться с людьми, но на деле выжившие без труда дают монстрам отпор. Дело в том, что у львиной доли мутантов очень мало здоровья, да и боевые приемы, хоть и смотрятся эффектно, урона наносят немного. Вдобавок, играя за злыдней, игроки не видят, в кого «вселились» товарищи, а значит, не могут работать в команде.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: восемь часов

В Killing Floor 2 приятно кромсать мутантов. Да и выглядит это все соответствующе. Немалую роль в здешних перестрелках играет система MEAT, позволяющая обезглавить, обезножить, четвертовать любого мутанта. Мало в какой игре расчленение врагов превращается в искусство – у Killing Floor 2 этого не отнять. Кроме того, вся эта кровавая баня, устроенная вами на уровне, останется там до конца матча.

■■■

Killing Floor 2 относится к той категории игр, которые очень легко ругать. Достаточно пробежаться по списку всех нововведений, и станет понятно, что сиквел недалеко ушел от оригинала. Да, продолжение симпатичнее, играется приятнее, но все еще ощущается как модификация для игры покруче и помасштабнее. Однако если вас не смущает перспектива несколько часов уничтожать мутантов, то новая игра оставит положительные впечатления. ■

ПОРАДОВАЛО:
– стрельба круто ощущается;
– «смачная» расчлененка;
– солидный арсенал;
– разнообразный бестиарий.

ОГОРЧИЛО:
– мало нововведений по сравнению с оригиналом;
– отсутствие внятного матчмейкинга;
– неоднозначный баланс в режиме Versus;
– архаичная структура матча.

ДОЖДАЛИСЬ?
Образцовый зомби-шутер, но без зомби и за умеренную цену. Любителям динамичных потасовок посвящается.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

ЖАНР RPG
ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic, EuroVideo Medien
РАЗРАБОТЧИК KING Art Games
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Quad Processor Q9650, 6 ГБ, 2 ГБ видео

THE DWARVES

МАЛЕНЬКИЕ НЕБРИТЫЕ ЛЮБИТЕЛИ СЫРА

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Самые массовые побоища **The Dwarves** напоминают утреннюю давку в метро. Десятки людей толкаются на маленьком пятачке, размахивают локтями, сопят, бормочут что-то невнятное. Откуда-то сбоку в толпу кто-то влетает (ему очень надо), кто-то падает, а кто-то занимает свободное место в вагоне и притворяется, что спит.

В новой игре от **KING Art Games** (авторов приключенческого сериала **The Book of Unwritten Tales** и пошаговой стратегии **Battle Worlds: Kronos**) почти все то же самое, даже любители «притворяться шлангом» есть. Но хорошие RPG – игры комплексные и разнообразные. Одной веселой толкучкой уже никого не удивишь.

ТУДА, ПОТОМ ТУДА, ТУДА И ЕЩЕ ВОН ТУДА

Тунгдил Болофар всю свою жизнь провел в окружении людей. Молодой гном никогда не видел других представителей своей расы, а знания о внешнем мире черпал в книгах. Тунгдил работает кузнецом и находится под опекой одного из величайших магов Потаенной Страны. Однажды наставник поручает гному важное задание – доставить кое-что по определенному адресу. Естественно, миссия вскоре прерывается событиями трагическими, но грандиозными, не предвещающими ничего хорошего.

В этом мире гномам отведена роль хранителей других рас. Те же люди или эльфы спокойно живут в своих королевствах, бородатые крепыши охраняют перевалы, соединяющие Страну с внешними землями. Хорошего в тех краях мало – сплошь темные силы да мерзкие орочьи племена. Однажды силам зла все-таки удалось пробить брешь в этой обороне – пало гномье королевство Пятых. И с тех пор приличные расы полагаются еще и на помощь магов, а неприличные готовят свой страшный заговор.

Созданный писателем Маркусом Хайцем мир (в русской версии первый роман называется **«Повелитель гномов»**) трудно назвать оригинальным. Даже расы с необычными названиями на поверку оказываются «темными», просто очень бледными эльфами. Страна, куда вторгаются орды орков, гоблинов и прочей шпаны, да приключение в духе «пройди через весь мир, а потом вернись обратно» – все это позаимствовано у книги и в игре смотрится сносно, но не более того.

ТРАГИЧЕСКИЙ ФИНАЛ

Зато в деталях история хороша. Тунгдил не может пробиться чуть ли не на другой край света в полном одиночестве! Почти в самом начале к нему присоединяются гномы-близнецы – забияка Боиндил и рассудительный «танк» Боендал. Еще в отряде найдется место для выпивохи, гнусного труса, девушки-мага с ее странным спутником, какой-то уж очень подозрительной гномихи и еще целой труппы актеров во главе с Родарио, внешностью и повадками напоминающим Лютика из саги о ведьмаке.

В СУМАТОХЕ разглядеть какие-либо детали сложно

КАК ПРАВИЛО, в диалогах не дают принимать решения. Исключения крайне редки

С ними в пути скучно не будет: то напарники друг с другом болтают, то сам Тунгдил ведет с ними задушевные беседы.

И за все это нужно благодарить преимущественно первоисточник. Любая сценка напоминает аудиокнигу: речь героев постоянно прерывается приятным голосом рассказчицы за кадром. Понятно, что, не будь The Dwarves бюджетной игрой, частично профинансированной на Kickstarter, авторы, может, и не прибегли бы к такому приему. Впрочем, получилось хорошо, никаких претензий к актерской игре не возникает.

Проблема в том, что чем ближе к финалу, тем меньше связи между событиями. Будто бы все шло по плану, а потом разработчики осознали, что пора выпускать игру, и свели оставшееся приключение к нескольким боям. Финальная локация, как бы поделенная на три части, по сути, оказалась цепочкой арен для сведения счетов сразу с тремя боссами в порядке возрастания их роли в сюжете. А финальная сценка и вовсе словно делалась в последний момент.

Разумеется, «Повелитель гномов» – первая часть целой книжной серии, но неряшливый финал The Dwarves не красит. Не будем сразу разбивать надежды KING Art на сиквел, но стоит понимать, что недочеты в сюжете лишь малая часть всех проблем игры.

БРАТСТВО ТОПОРА

Игровой мир обширен, но участки карты, открытые для исследования, четко отсекаются друг от друга сюжетными локациями. Хотите изучить каждый уголок? Запасайтесь припасами и считайте ходы. Хотя особого смысла посещать каждый «узел» на очередной «сетке» нет, потому как побочные задания и необязательные бои попадаются очень редко.

Доходит до смешного: на карте может быть обозначена какая-нибудь деревенька, но в ней нельзя закупиться припасами и полезными предметами. Мир откровенно пуст. Лишь однажды будет реальный выбор между двумя путями прохождения: лобовая атака на орков или поиск секретного прохода, ради которого придется обшарить другие уголки карты.

Казалось бы, с таким минималистским подходом можно было создать аналог **Sorcery!**, наполнить мир интересными заданиями и любопытными ситуациями. На деле же случайных событий мало, а незаурядных квестов и того меньше. Масштабных локаций в игре тоже не так уж много, и почти все они отведены под битвы.

Оно и понятно, авторы хотели сконцентрироваться на сражениях. Как правило, отряд Тунгдила попадает в засаду, участвует в обороне какого-нибудь поселения или просто бьет морды главным злодеям. Цели миссии могут меняться по ходу, но, за редчайшими исключениями, суть почти всегда неизменна: убить всех или дойти до выхода. Чтобы игроки соображали быстрее, раз-

ЛОКАЦИИ получились симпатичными. Маленькими, но симпатичными

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

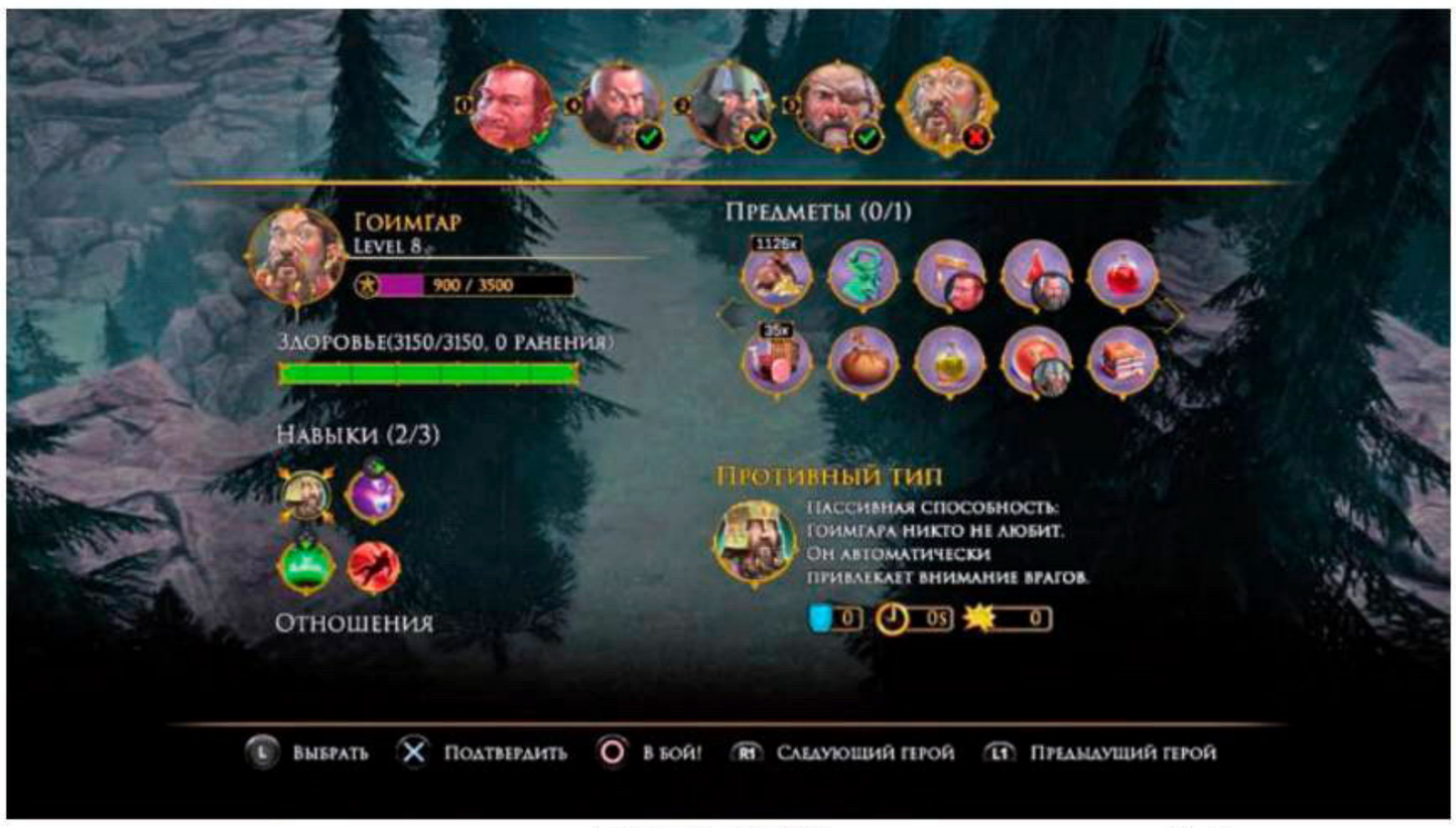
Субтитры на русском языке. Некоторые фразы оборваны таким образом, что прочитать можно только концовку предложения. Несколько раз за игру вместо русского текста в субтитрах шел немецкий.

работчики частенько прибегают к раздражающему приему – спускают с цепи бесконечные волны врагов.

Справиться с ними не так сложно, жаль только, что из большого отряда в бою участвуют всего четыре персонажа. С этим легко смириться в той же **Dragon Age**, явно повлиявшей на The Dwarves, но в новинке в большинстве стычек на одного вашего героя приходится минимум по десять-двадцать врагов. Выглядит это довольно потешно: Тунгдил и его друзья быстро тонут в набегающих орочьих волнах. А потом начинается та самая толкучка.

Герои атакуют ближайшего врага самостоятельно, но справиться со здешними ордами автоматической атакой, конечно, нереально. Вся суть The Dwarves сводится к тому, чтобы в подходящий момент активировать нужные умения своих подопечных. Расплата – очки действия, которые постепенно восполняются.

Несмотря на большую подборку персонажей, их способности частично совпадают. Хотя есть и оригинальные герои. Например, таинственная Нармора прыгает врагу за спину и бьет его кинжалом, а чародейка может раскидать орков очень мощными заклинаниями, бьющими по площади. Есть и пассивные способности: допустим, Гоимгар такой противный, что даже враги предпочитают атаковать первым именно его. Главное – не задевать своих и отводить в сторону побитых бойцов. Первые две трети The Dwarves довольно легкие, ведь в боль-



НЕ ВСЕ ПЕРСОНАЖИ вышли одинаково живыми. Вот Гоимгар, например, проявит себя лишь пару раз, с ним и поговорить толком не дают

ГЕРОЕВ нельзя оставлять без присмотра: если их окружат, то почти наверняка перебьют

шинстве стычек враги не наваливаются всей толпой, а потому их можно выманивать небольшими группами. Затем мясорубки становятся заметно сложнее, и закрывать глаза на их недостатки уже не получается.

Все больше чувствуется, что битвы однообразны и однотипны. Хотя игра изредка пытается удивлять неординарными ситуациями (вроде «столкни орка с обрыва»), у нее это редко получается. Небольшой набор умений печалит, а с экипировкой персонажей все и того хуже – один аксессуар на брата.

В итоге получается, что мы всю драку смотрим на беспорядочное движение на поле боя да активируем умения. Если хочется по-настоящему тактических битв в фэнтезийном антураже, лучше присмотреться к **Baldur's Gate** и ее потомкам, **Divinity: Original Sin** или последним играм **Obsidian**.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: около четырнадцати часов

■■■

Во время прохождения не покидала мысль, что похожая механика подошла бы какой-нибудь игре по мотивам саги о ведьмаке Геральте. Естественно, с куда большим бюджетом, чем у KING Art, иначе итог получился бы такой же.

The Dwarves приглашает в обширный мир, но стесненные в средствах разработчики не смогли вдохнуть в него жизнь. RPG получилась невнятная: слишком мало дилемм, слишком условная прокачка, слишком скромный набор навыков у героев. Главное тут – сражения, но и они скорее отвлекают от изучения мира, нежели органично в него вписываются.

Безусловно, этой игре можно дать шанс, если вас интересует неплохо написанная история с забавными и запоминающимися персонажами и несколькими сюжетными поворотами. Но не проще ли тогда взяться за первоисточник? ■

ПОРАДОВАЛО:
– любопытная история;
– запоминающиеся персонажи;
– неплохая боевая система;
– приятная озвучка.

ОГОРЧИЛО:
– очень мало побочных заданий и головоломок, из-за чего мир игры кажется пустым;
– скомканная финальная четверть игры;
– однообразные сражения;
– не всегда удобное управление и технические проблемы версии для PS4.

ДОЖДАЛИСЬ?
Не самая плохая попытка превратить фэнтезийный роман в игру. Впрочем, целый ряд претензий – к миру, ролевой системе, сражениям и многим другим аспектам The Dwarves – поднимает закономерный вопрос: чем терпеть все это ради сюжета, не лучше ли сразу взяться за книгу?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ 1C Company
РАЗРАБОТЧИК Antagonist
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Dual-Core 2,8 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

THROUGH THE WOODS

САГА О СЛЕЗИНКЕ РЕБЕНКА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра снабжена русскими субтитрами, переведены записки и дневники. А озвучку можно выбирать между оригинальной норвежской и менее атмосферной английской.

«Будешь плохо себя вести, придет Бабайка и заберет тебя», – подобными страшилками матери склонны пугать своих непослушных чад. Понятно, что имя, личность, приметы и прочие особенности страшного визитера варьируются соответственно местным условиям. Вот, скажем, норвежские дети боятся Старого Эрика – такое прозвище дали ему взрослые, не желающие упоминать дьявола всуе.

Но пока все прочие боялись Бабайку или смеялись над теми, кто страшится Старого Эрика, студия **Antagonist** задумалась, а почему кому-то может понадобиться уводить детей? Бука и Эль Кукуй не мудрствуя лукаво их пожирают, тут все просто и понятно. Но что делают с детьми Бабай и Старый Эрик?

Так и появилась игра **Through the Woods**.

ТЫ В КИБИТКУ НЕ ХОДИ

Мать с сыном отправляются в живописное захолустье, в загородный домик. Притом мальчик Эспен попал сюда против воли госпожи Даль: она-то намеревалась поработать, но сын наотрез отказался ехать к бабушке с дедушкой, а теперь в осеннем лесу, на берегу холодного озера, откровенно скучает. Однажды он все-таки, вопреки наставлениям матери, отправляется играть на старый причал. Оттуда его увозит на лодке странный тип, и мать, разумеется, бросается следом.

В общем-то, это «разумеется» в большинстве случаев оправдывать не требуется. Сын в беде, мать его хочет выручить, все нормально, так поступил бы каждый. Но молодая норвежская студия с самого начала решила обеспечить событиям более мощное обоснование: мать чувствует себя виноватой перед сыном. В чем же?

«Когда родился Эспен, я с удивлением обнаружила, что... ничего не чувствую». Те, кто знаком с небольшим побочным проектом студии **Funcom**, **The Park**, могут вспомнить одну из валяющихся в заброшенном луна-парке записок, описывающих точно такую же ситуацию. Даже интересно – это совпадение или жительниц Норвегии действительно всерьез беспокоит замедленное проявление материнских чувств?

Впоследствии мы услышим еще много фактов о неудавшейся семейной жизни госпожи Даль. Общее у них одно: они совершенно не важны для повествования и с успехом могут быть заменены любой другой историей.

ДОЛГАЯ ДОРОГА К СМЫСЛУ

Впрочем, стремление молодой студии дать игрокам побольше стимулов идти вперед можно понять. Ведь первые часы игры довольно сложно осилить – в них совершенно ничего не происходит. Мы просто идем или бежим вперед по лесу, который, бесспорно, красив, но немилосердно однообразен. Сбившись с пути, очень нескоро понимаешь, что идешь назад: деревеньки

ОТ СТРАШНОГО и смертельно опасного тролля можно спрятаться в текстурах

СТАРЫЙ ЭРИК сокращает себе путь, проходя через Древние врата. Нам всего раз выпадет случай их открыть, и то не для себя

ВСЯ ПЕРВАЯ ГЛАВА ушла на бытовые мелочи и мирную семейную жизнь. И не рассказала нам совершенно ничего об этом мальчике

собраны, как LEGO, из нескольких вариантов домов, тропинки усеяны одними и теми же камушками или бревнышками, а особые приметы время от времени повторяются.

Отчасти так и задумано: героиня же далеко не сразу понимает, что не просто переплыла на другой берег озера, а попала в другой мир, и нереальные аспекты окружения ей являются неспешно, по частям. Но даже к середине путешествия под расколотой луной отдельные локации удручают своей безликостью.

Не добавляет оптимизма и техническая сторона игры. О да, некоторые игровые пейзажи и виды прекрасны. Но то, с каким трудом они отображаются и насколько порой нелегко дается управление и передвижение, говорит о полном отсутствии оптимизации. На экране регулярно появляется курсор, которого там быть не должно в принципе, управляющие клавиши невозможно переназначить, а текстуры временами куда-то испаряются, оставляя вместо себя черные квадраты. Игра, заявленная как психологический триллер, если и пугает, то лишь перспективой в очередной раз выдержать безумно долгую загрузку.

ПОДМИГНИ МНЕ, БРЕВНЫШКО!

Технические огрехи пугают, а вот путешествие по ночной глуши редко выводит из состояния благостного спокойствия. То, что авторы решили отказаться от скримеров, достойно уважения, но в создании жуткой атмосферы они не совсем преуспели. Ведь не могли же они всерьез думать, что напугают нас скелетом или бревном с глазами-гнилушками?

Отсутствие оружия и бессмертные враги изначально внушают спокойную обреченность: ну ладно, придется поумирать, чего уж там. Шоком может стать разве что первое появление тролля или первый вопль хульдры. Уже через миг встреча с врагами оборачивается веселым приключением с догонялками.

Но даже этого можно избежать. Игра ведет нас по коридорчику, лишь порою расширяющемуся, чтобы мы могли подобрать еще одну записку. Все развилки чуть дальше сойдутся, и лишь часть путей заведет в тупик. По странной иронии, некоторые из врагов обитают именно в таких тупи-

НЕПОДВИЖНЫЕ тени пытаются разыграть сценки из прошлого героини. Чужие сны, чужие болезни, чужие семейные проблемы...

СОЛНЦЕ ВСТАЕТ. На рассвете, совсем скоро, все должно закончиться. Так или иначе

БОЛОТНЫЕ ЗОМБИ совершенно безобидны, ибо слишком подавлены своей участью. И это по-настоящему жутко

ках. В пещеру к троллю можно не соваться, «правильный» путь пролегает в обход. А когда после дюжины смертей от игнорирующих свет фонарика хульдр выясняешь, что к ним и ходить-то смысла не было, надо просто свернуть в сторону, преодолеть десяток метров по безопасной тропинке и сунуться в расщелину, кажущуюся непроходимой, как-то даже трудно сформулировать вопрос к дизайнеру уровней.

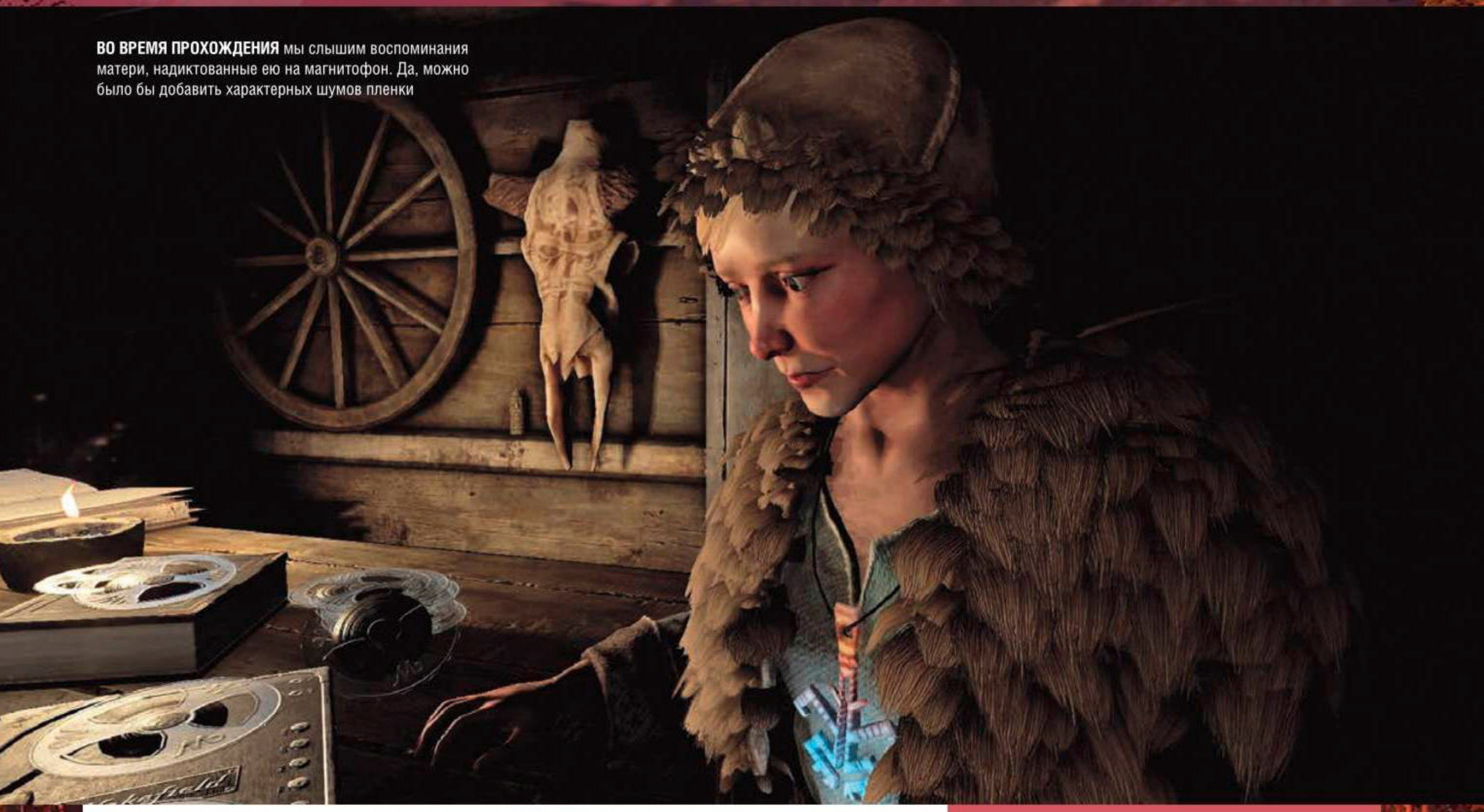
Не способствует погружению в атмосферу и вид от третьего лица. Некрасивая героиня даже не ежится, когда мы отправляем ее под пяту к троллю или в пасть к варгу, не выказывает почти никаких признаков усталости и так и норовит застрять в текстурах. А еще в самых неподходящих местах начинает пятничную психоаналитику: *«Если я хочу убить всех этих чудовищ, значит ли это, что я сама чудовище?»* Нет, дорогая, вы не чудовище, идите с миром, плату за сеанс оставьте у администратора.

Звуковое сопровождение тоже подкачало. Пускай мелодии с отголосками старинных баллад и гимнов хороши, но, кроме них, почти ничего не запоминается. В раритетном и уже почти классическом квесте **The Scratches** тоже ничего особого не происходило, всего лишь что-то скреблось за стеной. Но пласт бытовых звуков с вкраплениями необъяснимых шорохов и стуков создавал неуютную атмосферу и со временем вгонял в настоящую панику. Здесь мы ничего подобного не встретим. Не бойтесь, вы просто умрете, а потом все равно пойдете дальше.

КОНЕЦ ПУТИ, НАЧАЛО ПУТИ

Игру Through the Woods легко побранить, она сама щедро выдает нам поводы. Намного больше времени и сил потребуется, чтобы понять, что на самом деле это хорошая игра. Да, она корявая, нескладная, излишне молчаливая и излишне говорливая одновременно, и многое в ней не к месту и не ко времени.

Но в какой-то момент об этом забываешь, поскольку разрозненные кусочки мозаики складываются воедино, а безликий мир начинает общаться с нами и обретает свою историю. Переломный момент наступает нескоро, вначале потребуется добраться до дома Старого Эрика. И понять, что все выстроенные в уме модели рухнули и гра-



ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ мы слышим воспоминания матери, надиктованные ею на магнитофон. Да, можно было бы добавить характерных шумов пленки

ЭТО ПРАВДА ВОЛК или просто причудливые камни? В этом мире никогда не знаешь точно, что мертво, а что живо

ниц между героями и злодеями, палачами и жертвами, мучителями и мучениками здесь попросту нет. И тогда мы начинаем задавать себе уже не псевдофилософские, а *настоящие* вопросы. В том числе сакраментальный, о слезинке ребенка, альтернативой которой становится война.

Нам рассказывают, вернее, показывают замечательную, неоднозначную, простую и трагичную историю, где мать и сын далеко не главные ее герои. Складывается она из необязательных вещей – тех самых записок, из страниц дневника, из редких встреч с теми, кто пытается бороться или уже сдался, теми, кто старается выжить сам и кто жертвует всем, чтобы сохранить то, что еще можно спасти. И ведь многое из этого так легко пропустить и не услышать лишь потому, что за найденные записки не дают достижения в Steam!

■■■

В режиссуре есть понятие темпоритма: это чередование техник и механик, настроений и событий, помогающее удерживать интерес зрителей с начала и до конца представления. Возможно, о нем не слышали молодые норвежские разработчики. А может, их сбили с толку суждения о том, что цена игры и ее продолжительность должны быть связаны напрямую. Игра вполне могла получиться под стать **Among the Sleep** – коротким, но незабываемым приключением. Но вышел симулятор вагонетки, который вознаградит лишь тех, кто пожертвует ему достаточно терпения и душевных сил. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов

ПОРАДОВАЛО:
– мрачный и местами прекрасный мир;
– ожившие герои мифов и сказаний;
– необычная и наводящая на раздумья история.

ОГОРЧИЛО:
– обилие безликих коридорных локаций;
– лишенные эмоций герои;
– технические проблемы.

ДОЖДАЛИСЬ?
Начинающей компании не хватило опытного сценариста и умелого режиссера, который выстроил бы цельное и увлекательное повествование. Тогда игра могла бы получиться шокирующей и незабываемой, а так она вышла всего лишь хорошей. И то не для всех.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

VIRGINIA

АРТХАУС И ПСИХОАНАЛИЗ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

ЖАНР Симулятор ходьбы
ИЗДАТЕЛЬ 505 Games
РАЗРАБОТЧИК Variable State
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Pentium G4400, 2 ГБ, 1 ГБ видео

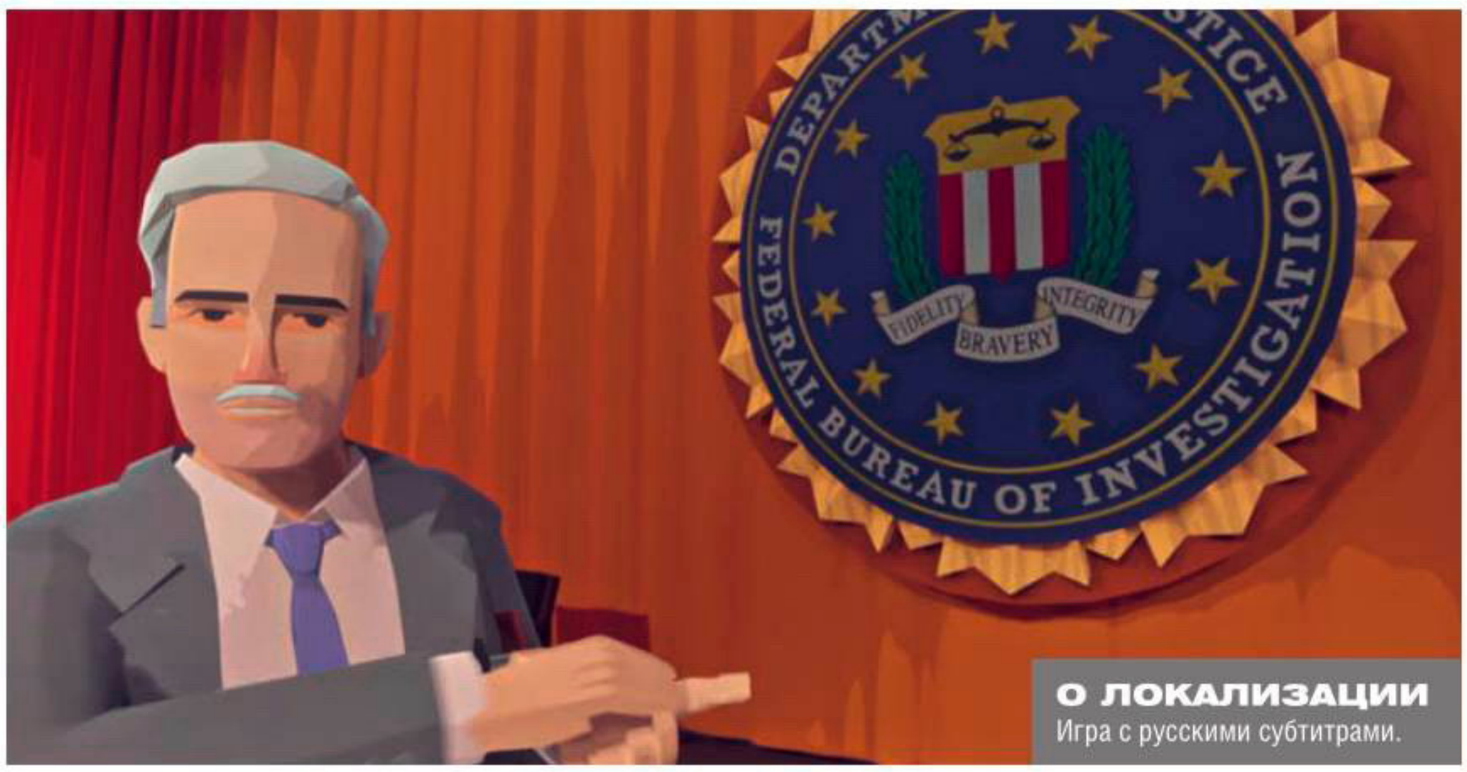
Завязка у триллера **Virginia** авторства британских инди-разработчиков из **Variable State** довольно классична: новоиспеченный агент ФБР Анна Тарвер разыскивает пропавшего мальчика в забытом богом городке, а в поисках ей помогает более опытная напарница Мария Гальперин. По мере продвижения в расследовании девушкам предстоит столкнуться с расовыми предрассудками Америки начала 1990-х, призраками прошлого и сюрреалистическими галлюцинациями.

Вот только захватывающее описание оказалось лишь симпатичной оберткой.

РАЗМАХ НА ДОЛЛАР

Предрелизные анонсы и скриншоты обещали сложную и пронзительную историю в духе линчевского «Твин Пикс» или по меньшей мере «Настоящего детектива». Интерес к игре подогревали полусхематичная графика и полностью «немые» персонажи – ведь это значит, что ставка сделана на сильный сюжет.

И правда, первые сцены – отражение беспокойной Анны в зеркале, бесконечные вызывающие клаустрофобию коридоры и напряженный саундтрек – дают надежду на интересное продолжение, напоминая о легендарном **Fahrenheit: Indigo Prophecy**.



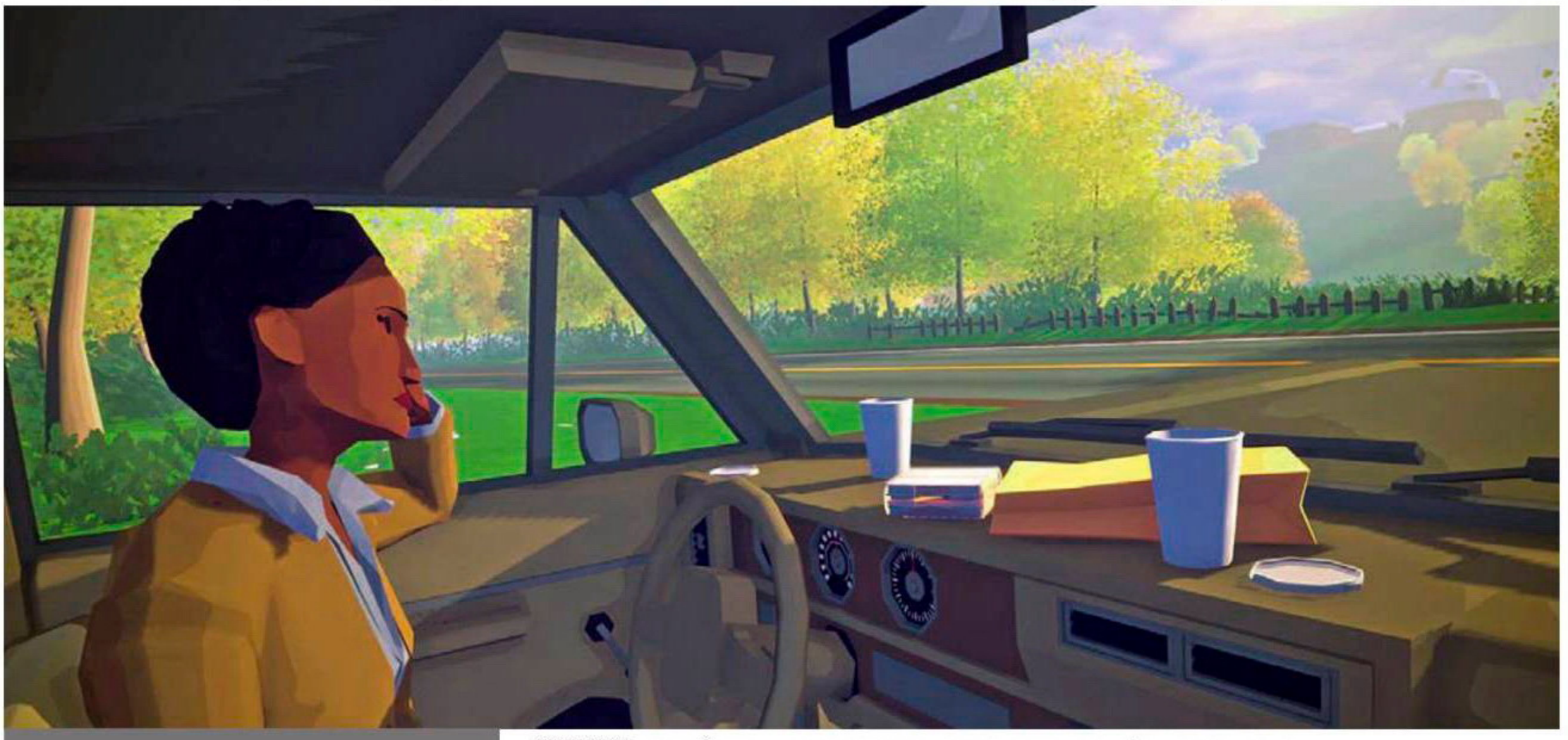
О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра с русскими субтитрами.

Но намерения и действия персонажей прозрачны и последовательны только поначалу. С развитием сюжета обрывки истории сильнее отдаляются друг от друга, и в финале вместо собранной мозаики перед игроком предстают разрозненные факты, условно связанные парой общих деталей.

Отсутствие текста, за исключением очевидных комментариев к звуковым эффектам и нескольких газетных вырезок, которые едва успеваешь бегло пробежать, не добавляет ясности и скорее раздражает. Время от времени повествование прерывается пророческими снами главной героини. Они переполнены туманными символами и аллюзиями на предыдущие главы, что превращает игру в чистый артхаус и «кино не для всех».

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ – Анна Тарвер, женская версия Лукаса Кейна из Fahrenheit

НЕ ОБОШЛОСЬ и без ритуальных жертвоприношений. К счастью, не человеческих



КОМПАНИЯ красивой девушки, дикая природа и завораживающая симфоническая музыка – формула идеального автомобильного путешествия!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: два часа

УДАР НА 20 ЦЕНТОВ

Virginia и впрямь больше тянет на фильм. Она напрочь лишена элементов интерфейса, линейна и не может похвастаться внушительным хронометражем – сюжет пробегается за полтора часа. В распоряжении игрока только две кнопки мыши: одна отвечает за активные действия, другая за перемещение. Поэтому сложных детективных процедур – сбора улик или допроса свидетелей – ждать не стоит. А вот поболтаться по заброшенным, хотя и безобидным, местам доведется не раз.

Картинка получилась на удивление приятной, и, невзирая на довольно топорную анимацию, к ней быстро привыкаешь. Путешествия на автомобиле заменяют телепорты между локациями, поэтому взгляд то и дело устремляется за горизонт, а по дороге встречается местная живность. Большинство локаций – идиллические зеленые луга Виржинии, приближающие игру к визуальной новелле; от триллера остается лишь напряженная музыка и пара темных коридоров.

Абсолютным плюсом игры стал пробирающий до костей саундтрек, исполненный Пражским филармоническим оркестром, – именно ему Virginia обязана своей камерностью и эстетической гармоничностью. Переходы между композициями незаметны и крепко сшивают небрежные лоскуты истории. Кстати, разработчики уже опубликовали саундтрек в Steam, так что прекрасную музыку можно (и нужно!) заслушать до дыр.

Вполне возможно, что Virginia придется по вкусу наблюдательным и вдумчивым игрокам, улавливающим полунамеки. Без доли смекалки разобраться в происходящем или добыть пару достижений (к слову, запрятанных в неожиданных местах и носящих названия известных запрещенных веществ) не удастся.

В остальном, если не принимать во внимание небезосновательные претензии к сценарию, получилась правдивая и душещипательная история о дружбе, предательстве и тяжелой жизни темнокожих женщин в Америке.

■■■

Символизм – эффективный прием, но только если он не в ущерб сюжету. К сожалению, авторы Virginia переборщили с метафоричностью и пренебрегли цельностью истории. Игра получилась сродни артхаусной картине: кто-то посчитает ее гениальной, а кто-то увидит только неказистую пародию на творения Линча. ■

ПОРАДОВАЛО:
– завораживающий саундтрек;
– «немые» персонажи;
– приятная картинка.

ОГОРЧИЛО:
– очень короткая история;
– линейность;
– бесконечные аллюзии и аллегории;
– хаотичное повествование.

ДОЖДАЛИСЬ?
Долгожданный детективный триллер оказался артхаусной работой для ценителей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
5,0
«Сносно»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Annecy, Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400s 2,5 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

STEEP

ВНИЗ ПО ЗАСНЕЖЕННОМУ СКЛОНУ

АЛЕКСАНДРА МИЛОСЛАВСКАЯ

Студия **Ubisoft Annecy**, ответственная за Steep, находится во французском городе Анси, окруженном горами Верье, Семноз, Торнет и Пармелан. Не удивительно, что разработку новой игры поручили именно этой команде: заснеженные горные склоны отнюдь не фантазия авторов, для них такие пейзажи – привычный вид из окна.

Работая в подобных условиях, сложно создать что-то унылое, серое и будничное. Впрочем, у Ubisoft Annecy такого и не получилось. И хоть Steep нельзя назвать идеальной во всех отношениях игрой, она легко справляется со своей главной задачей – заставляет задуматься о том, чтобы заняться горнолыжным спортом в реальности.

МОРОЗ И СОЛНЦЕ, ДЕНЬ ЧУДЕСНЫЙ!

Steep выделяется на фоне других игр сезона. Наверняка найдутся те, кто уже порядком устал от стрельбы в новомодных шутерах и борьбы за свободу всего и вся в недавних экшенах. И для них симулятор экстремальных видов спорта станет отдушиной. Действительно, почему бы не отвлечься от спасения мира и не скатиться пару раз по заснеженному склону?

Как только вы запустите игру, она сразу же отправит вас на горную вершину, а там – необъятный горизонт и слепящее солнце. Где-то внизу раскинулась деревушка, неподалеку от нее авторы разместили усыпанные снегом ели и подмерзшие озера. Немало времени в Steep вы проведете, любуясь здешними красотами и наслаждаясь, наверное, самым восхитительным снегом в видеоиграх. Сугробы совсем как настоящие: идти пешком по снегу очень сложно, в нем натурально можно утонуть. Если решите прогуляться в Steep на своих двоих, будьте готовы к тому, что даже для опытного спортсмена это не самое простое из занятий.

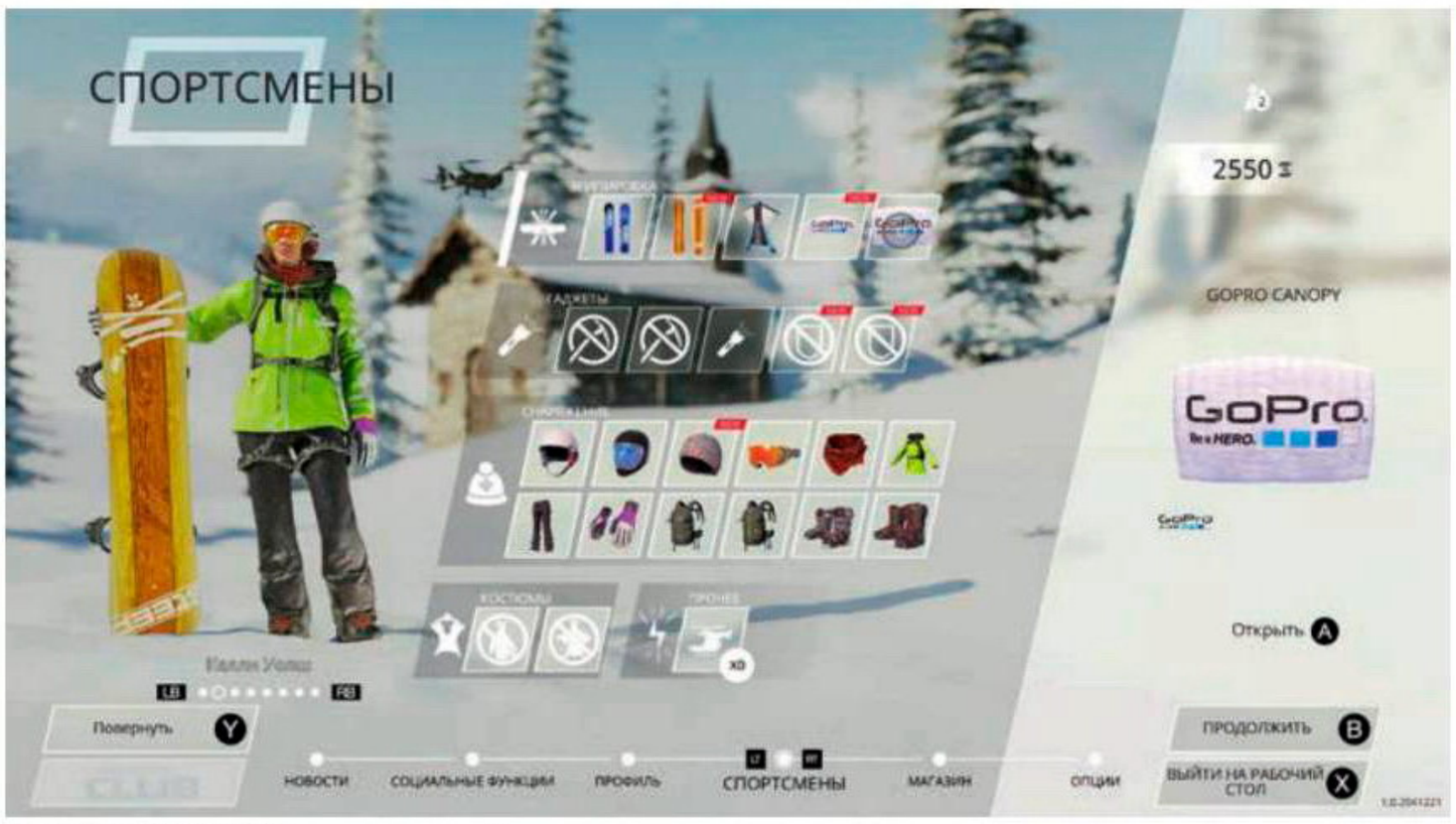
КРАШ-ТЕСТ

Так или иначе, каждому игроку предстоит добраться до первого маркера с заданием и пройти пробную трассу с вингсьютом. Управлять персонажем в летном костюме просто – достаточно следовать за потоком воздуха, как можно быстрее пролетая через контрольные точки на заданном маршруте. Ощущения от такого полета сложно передать словами – пресловутый эффект присутствия в Steep просто потрясающий. Пролетев через финальную контрольную точку, хочется повторить спуск.

Кроме летного костюма, в Steep есть сноуборд, парашют и лыжи. Все это доступно с начала игры, так что выполнять испытания и открывать спортивный инвентарь не придется. Хотите с ветерком спуститься с горы на лыжах? Что ж, почему бы и нет. Сноуборд? Да пожалуйста!

Свобода здесь во всем – в заданиях, развлечениях, средствах передвижения, открытом мире, где никто не запретит пойти или полететь куда душе угодно. Исследуя горные долины, вы будете открывать лыжные базы, между которыми мож-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью переведена на русский язык.



В МЕСТНОМ МАГАЗИНЕ глаза просто разбегаются, хочется купить все

ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА с камерой GoPro сделан очень здорово

но перемещаться нажатием одной кнопки, и новые испытания. Разработчики придумали два вида заданий – спуск на скорость по контрольным точкам и гонки с другими игроками. Во втором случае не всегда важно прийти к финишу первым: порой нужно набрать больше очков за скорость или безумные трюки.

Подвергать жизнь героев дополнительной опасности можно хоть на лыжах, хоть с вингсьютом. Другое дело, что по-настоящему эффектных трюков не так уж много. К примеру, на сноуборде можно сделать бэкфлип или фронтфлип (сальто в воздухе назад и вперед соответственно), а также взяться за переднюю или заднюю часть доски. Лыжники и парашютисты тоже не могут похвастаться обилием трюков. Зато все экстремальные маневры можно комбинировать и составлять из пируэтов целые цепочки, набирая еще больше очков.

Порой насладиться игрой мешает управление. Чтобы выполнить трюк, нужно нажать кнопку в определенный момент, и этот момент не всегда получается угадать. В результате, засмотревшись на снежные склоны, можно пропустить подходящий трамплин и лишиться дополнительных очков.

Если вы нажмете на кнопку раньше или позже положенного, игра выдаст сообщение о том, что вы слишком рано или поздно начали выполнять трюк. И все бы ничего, если б создатели позиционировали Steep как серьезный и сложный спортивный симулятор, а не развлекательную аркаду. Приготовьтесь потратить время на освоение управления. Также придется привыкнуть, что у персонажа есть вес, а у снега – плотность. А до тех пор ваш герой будет падать и врезаться в елки. К слову, играть в Steep обязательно нужно с геймпадом.

Самое замечательное, что игра сохраняет «карту» каждого вашего спуска. С ее помощью затем можно создать испытание для друзей, запечатлеть особо эффектный трюк, сохранить всю трассу и бросить вызов другим игрокам. Кроме того, на «карте» можно включить повтор и замедленную съемку или посмотреть весь спуск с камерой GoPro, наделав заодно кучу красивых скриншотов.

ЕСЛИ С ДРУГОМ ВЫШЕЛ В ПУТЬ

Последнее время в играх Ubisoft все чаще встречается бесшовный мультиплеер. Есть он и в Steep. Рядом с вами постоянно появляются другие игроки, с которыми можно посостязаться или объединиться в группу. И это на самом деле очень важный момент: Steep – игра не самых больших возможностей (по сравнению с той же Watch Dogs 2, например), поэтому, если вы не хотите, чтобы экстремальные виды спорта быстро наскучили, вам предстоит социализироваться. Главная прелесть новинки кроется в безумных покатушках вместе с друзьями или другими игроками. Одинокому игроку в Steep очень быстро приедятся однообразные задания.

Разработчики и сами это прекрасно понимали, поэтому позволили игрокам настраивать своих героев, чтобы выделиться на фоне других спортсменов. Вещей масса, есть даже костюм жирафа. Можно выбрать шлем, очки, рукавицы, а также раскрасить лыжи или доску для сноуборда. Разве не круто пролететь над альпийским склоном в образе вампира?

■■■

Если ваша работа или домашние хлопоты не позволяют выделить время на поездку в горы (ведь только в этом причина, не так ли?), то Steep без труда перенесет вас туда. Исследовать открытый мир, выполнять трюки, кататься с друзьями на сноубордах, принимать участие в других экстремальных соревнованиях, а также любоваться красотами снежных вершин теперь можно сидя на диване. Игра не уникальна, но это не мешает ей быть одной из лучших в своем роде. ■

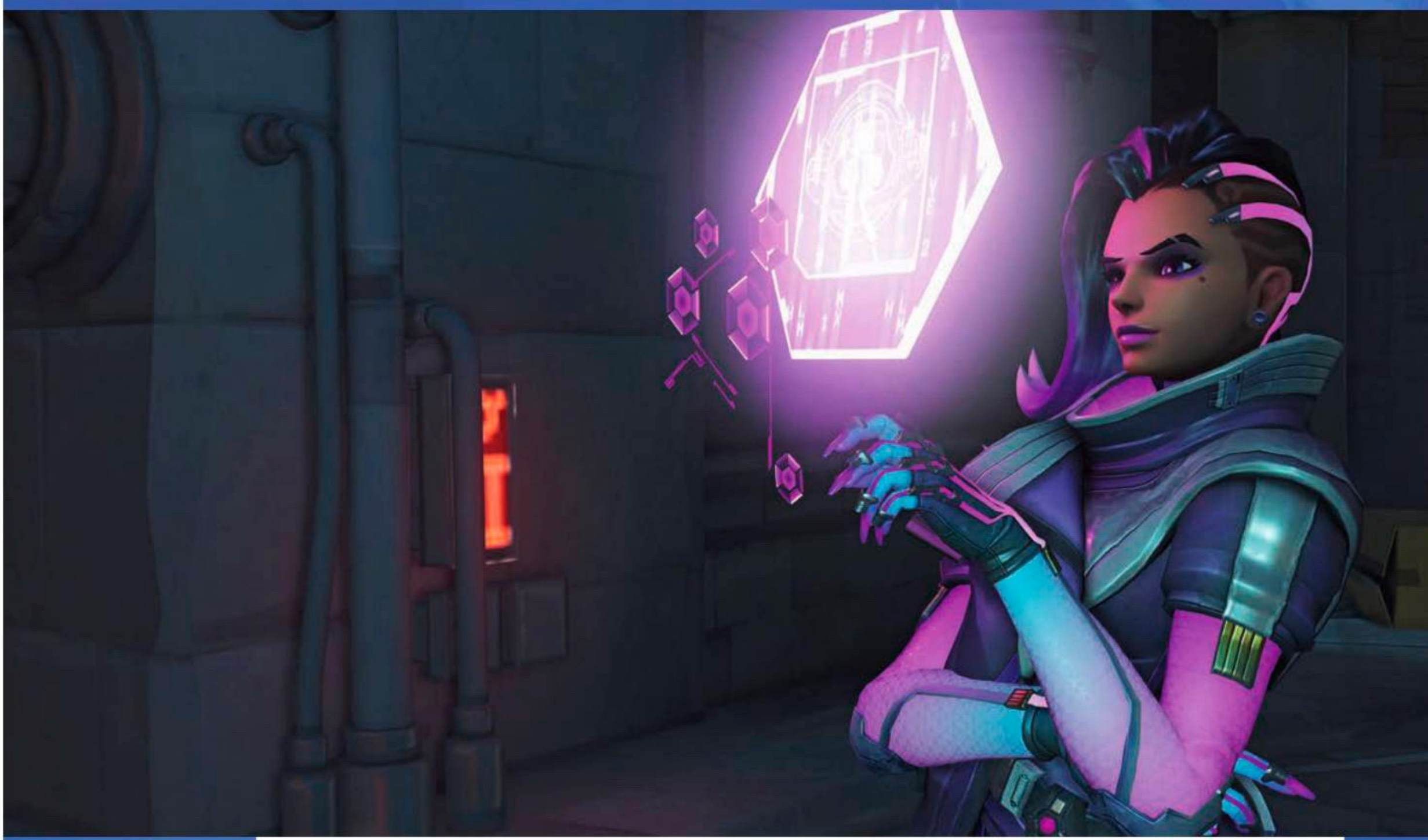
КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: семь часов

ПОРАДОВАЛО:
– бесподобная атмосфера;
– бодрый саундтрек;
– лучший снег в видеоиграх;
– костюм единорога.

ОГОРЧИЛО:
– однообразные задания;
– не всегда отзывчивое управление;
– костюм единорога безумно дорогой!

ДОЖДАЛИСЬ?
У Steep есть некоторые проблемы, но это ни в коем случае не повод отказывать себе в удовольствии скатиться с заснеженной вершины на лыжах. Нет возможности съездить в Альпы? Сыграйте в Steep!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»



ПОГОНЯ ЗА ТЕНЬЮ

ИСТОРИЯ ARG ОТ BLIZZARD, ЧАСТЬ 2

ФЕДОР КОКОРЕВ

Это вторая часть рассказа об эпохальной ARG, устроенной Blizzard перед официальным представлением публике нового героя Overwatch – хакера Сомбры. Первую часть материала вы можете найти на нашем сайте igromania.ru или в предыдущем, январском номере.

ЭТАП 5. SKYCODER

Все изменилось 23 августа, когда на форуме Battle.net появился странный пост от пользователя с ником Skycoder, – в Blizzard не упустили возможность подколоть своих игроков. Название темы означало «23» в двоичной системе. Стоило зайти в этот топик, как картинка тут же начинала сбоить; времени едва хватало, чтобы прочитать оставленное Сомброй сообщение – уже знакомое «la que tiene la informaci n; tiene el poder». Через несколько секунд на экране появлялся текст нового шифра. 25

Что интересно, в той же теме от Skycoder через несколько часов после ее публикации появилось изображение Жнеца, подозрительно похожее на картинку, которую отчаявшиеся детективы посылали Сомбре.

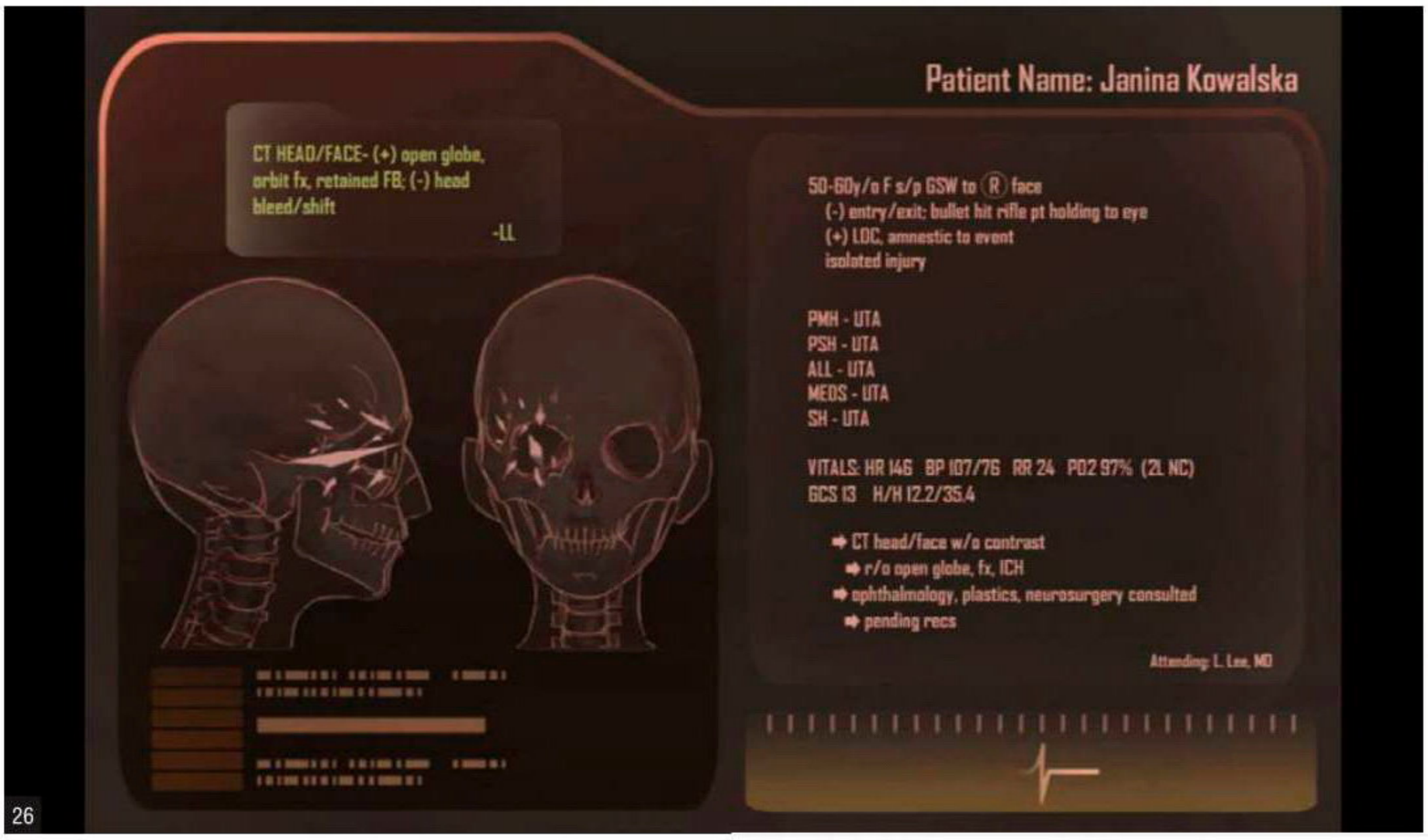
После недолгого мозгового штурма из нее смогли вытащить следующий текст: «Aquiesta tujuego» («Вот твоя игра»).

Э-э-э, спасибо, Сомбра!

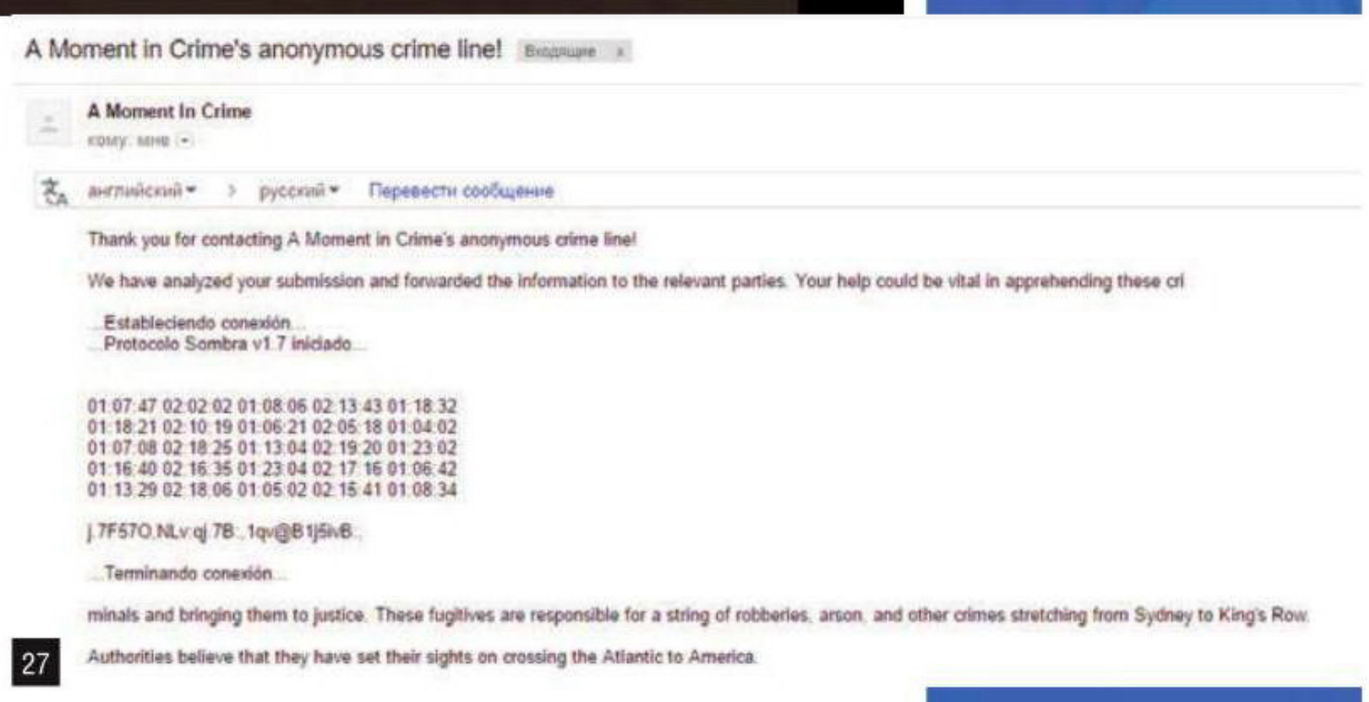
Первые детективы, которые нашли запись Skycoder, отметили, что, судя по информации из поста, он был опубликован 23 часа назад. Однако впоследствии игроки увидели, что этот временной показатель не увеличивается, а, наоборот, уменьшается! Если вы найдете это сообщение сейчас, то там таймер навеки застыл в положении «одну секунду назад». Сыщики решили, что это отсчет до чего-то важного, возможно, до открытия Сомбры широкой публике.

Что до кода, то в нем быстро узнали уже знакомый Base64. После расшифровки он превратился в еще один ASCII-череп.

25



26



27

С помощью хитрых манипуляций (из черепов удалили пробелы и все лишние символы, а затем еще и оставили только байты, не равные 0) интернет-пользователи вынули из изображений следующую криптограмму:

OHVSURPHWLXQMXHJR...FUHRTXHXVWHGHVORRVGHWHFWLYHVGHMXHJRVOROODPDULDQXQWUDLOKDG?EOCJGDXVD-DPEDV-FDODYHUDV.KWPO.

Эту последовательность вскрыли уже с помощью шифра Цезаря-23 (очень символичное число, да). Принцип дешифровки простой: надо только делать сдвиг в алфавите на нужное число, в данном случае это 23. На выходе получили следующее сообщение: «lesprom etiunjuegocreoqueustedeslosdetectivesdejuegoslollamaria nuntrailheadblzgdausaambascalaverashtml». В почищенном виде переводится это так: «Я обещала вам игру... Кажется, вы, Game Detectives, называете это большой зацепкой? BLZGDUSA-AMBAS-CALAVERAS.HTML».

«Usa ambas calaveras» означает «используй оба черепа», а окончание .html явным образом намекало на какую-то веб-страницу. BLZGD, в свою очередь, сервер, на котором Blizzard хранит изображения и видео. Зная характерный вид ссылок на медиасервере компании, интернет-детективы быстро восстановили полную ссылку: «https://blzgdapipro-a.akamaihd.net/media/screenshot/usa-ambas-calaveras.html».

Там их ждал любопытный ролик с медицинским файлом человека, подозрительно похожего на Ану Амари. И пускай подписано «Янина Ковальска» – это такой восточноевропейский вариант Маши Ивановой или Jane Doe, т.е. явно ненастоящее имя. 26

Если скачать это видео и посмотреть его свойства, вы найдете новый комментарий от Сомбры: «Похоже, вы очень интересуетесь этими героями. Возможно, вас заинтересуют некоторые вещи, которые я о них узнала?» Недвусмысленный сигнал, мол, «я знаю, где Ана и под каким именем она прячется. Воор!».

А теперь следите за руками. В ролике отображается биение пульса Аны. Прямо над этим индикатором – 26 вертикальных палочек, прямо по числу букв английского алфавита. Да, вы все верно поняли: следующее сообщение было зашифровано в пульс. Оно было очень коротким: «Moment in crime».

Что думали игроки: Так, пошла жара!

ЭТАП 6. КРИМИНАЛЬНЫЙ ЧАС

Это явная отсылка к трейлеру Крысавчика и Турбосвина, который вышел аж в сентябре 2015 года и так и назывался – «A moment in crime. Special report: The Junkers» («Криминальный час. Спецвыпуск: «Стервятники»). Слава Холмсу, в самом ролике из-за его давности никаких отсылок к Сомбре не было, однако интернет-детективы вскоре нашли свежий сайт – amomentincrime.com.

Там всех встречал испанский текст следующего содержания: «Устанавливаю соединение. Протокол Сомбра v1.3 инициирован. Внедряю автоматический ответ на e-mail. Соединение разорвано». Автоматический ответ на электронную почту? Без проблем. На любой домен можно послать e-mail, если использовать почту типа tips@имя домена. На tips@amomentincrime.com можно написать до сих пор. И вы получите особое письмо. 27

Интернет-пользователи решили, что верхняя часть тарабарщины состоит из чего-то, очень похожего на тайм-коды формата AA:BB:CC. Если взять наши старые добрые черепа и предположить, что первая цифра в коде обозначает номер черепа, а две остальные – это координаты по осям Y и X, то на выходе получим такую вот сетку символов 5x5… 28

Думаете, мы близки к разгадке? Да ничего подобного. Знатоки шифрования признали в этой сетке ключ к шифру Bifid и попытались с его помощью деко-

СОМБРА
и тут поспела! Не дает телевизионщикам охотиться на Крысавчика с Турбосвином.
И здесь же – новая криптограмма!

S	j	G	B	L
.	@	M	O	k
i	,	v	:	0
E	7	r	q	N
P	5	F	1	

28

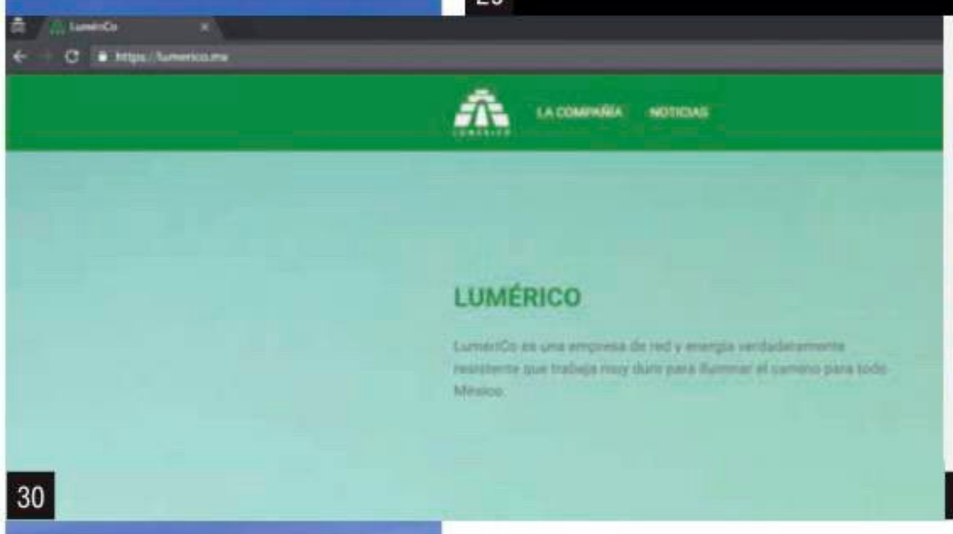
ВСЕ НАЧАЛОСЬ с 2%

```
...Estableciendo conexión...
...Protocolo Sombra v1.9 iniciado...

...Transmitiendo información a ómnicos activos... 3%

...Terminando conexión...
```

29



30

ethldtíoíesnoemfetuylm.bnlsssqtann)hcnslararuCpdGeoopéqubdsroaan.arnasdmdor1vrsmerñerlsdacnnnoaexedsidcn.iarsgcyi
,iqeqnd.pooitoaeaaransterLetéàedasodocMrnseeiuCsimnosetlójnueodacapsadcoanfasest.rnucaodacadmdoemoipíogPoipbeh
aSussai.,yccandin.reueatenaoiorneoeetaoéyenimt¿rPehec,uurobudeílrysriteenasni.adngpjrálireecgrolsmhYnao?
nmonomepeldezmapcpunoaulrrruCstmelttte!lróesoapsdéyufcuascaa.rensbuinergnqedimvlbpdtaz.enebuineuldoerecrGefqfirras
ulrbeatHsilnbaúaeeaaooassraooa.ioedo:aLiuielPr
ursmoootlnielteeánlosulobeauaanopearrúiesltéyrosssisuaaeaenremsieaismdjmolrsspebiecdéyusittnvrcacp.taebrtLiunróporner
eúcrneuyraarsettsyrseen.aaPnrneuyraeastuCpnhl/wLloaloa.qartlsyuinreute.evgdpiuábdmPooucvdeccmoreurr.o?
unrlorydbaSnalegeáezadienáutalaaioeemfcbgdinableoc¿éppoeocelsumuoaHearsosqadrrrftuLiorannnonenerilatcnlomoqnaqd
unrcno,enmerosaereisloabolli.e.dormerosepopdé.eo.r#5scoegaqoealbs(edloraamtdírnlyoetjcgratmnrrobnrsstloeYqoeocicpnó
mlpernmaepogenmodqamubodnaeasuaenMoolloupeqvgrLtür
tsosrdvoeaerroaeusdmaauamoMobsnaeanraunnt,roierbeoiemaodbmantursotñauoureeuoerreopc.etlr
sotñneerLimeaFsNJ

31

дировать текстовую часть криптограммы из письма с amomentincrime.com. К нашему удивлению, это сработало, и пред усталыми глазами сыщиков оказалась вот такая фраза: «SOMBr@1NF:rM@7iON1SP0vvErrSOMBr@». Нет, в этот раз ее можно прочитать без каких-то специальных ухищрений, приглядитесь: «Sombra Information is power Sombra». – «Сомбра Информация – это сила Сомбра». Да вы издеваетесь!

Тем временем обратный отсчет в теме Skycoder дошел до крайней точки... что привело к тому, что обновился уже родной для нас сайт amomentincrime.com. И что бы вы думали, на нем появился другой отсчет, с «передачей информации активным омникам»! Без отсчетов, как говорится, и жизнь не мила. 29

Кроме того, в исходном коде сайта всплыло новое сообщение от нашего неуловимого хакера: «Молодцы, теперь у вас есть мой пароль. Взлом этой ТВ-программы ни к чему не привел. Ждите, что будет дальше».

Ага, значит, «SOMBr@1NF:rM@7iON1SP0vvErrSOMBr@» – это ее пароль. Только вот к чему?

Как только неназванным омникам передали 5% данных, в коде страницы появилось новое послание: «Кажется, понемногу обстановка накаляется... Придется уйти на дно, пока здесь все не закончится». Хорошо, Сомбра, ты уходи на дно, а мы еще подождем.

18 октября таймер, наконец, дошел до 100%. На сайте появился новый текст: «Загрузка завершена. Юнит E-54 Бастион взломан».

Сомбре явно удалось провернуть какое-то крупное дело. Взлом Бастиона – не шутки.

Что думали игроки: Нет, жара не пошла. Один отсчет после другого отсчета? Да вы шутите!

ЭТАП 7. ВЗЛОМАННЫЙ БАСТИОН И ГРЯЗНОЕ БЕЛЬЕ ПРЕЗИДЕНТА LUM RICO

19 октября к Overwatch вышло обновление, после которого Бастион стал издавать странные звуки рядом с одним из взломанных терминалов на Дорадо. Как оказалось, наша любимая жестянка вещала с помощью азбуки Морзе. Для радиолюбителей наступил звездный час, с их помощью удалось выяснить, что омник передавал следующую криптограмму: SQOFJFBNITIZWGDXSDO.

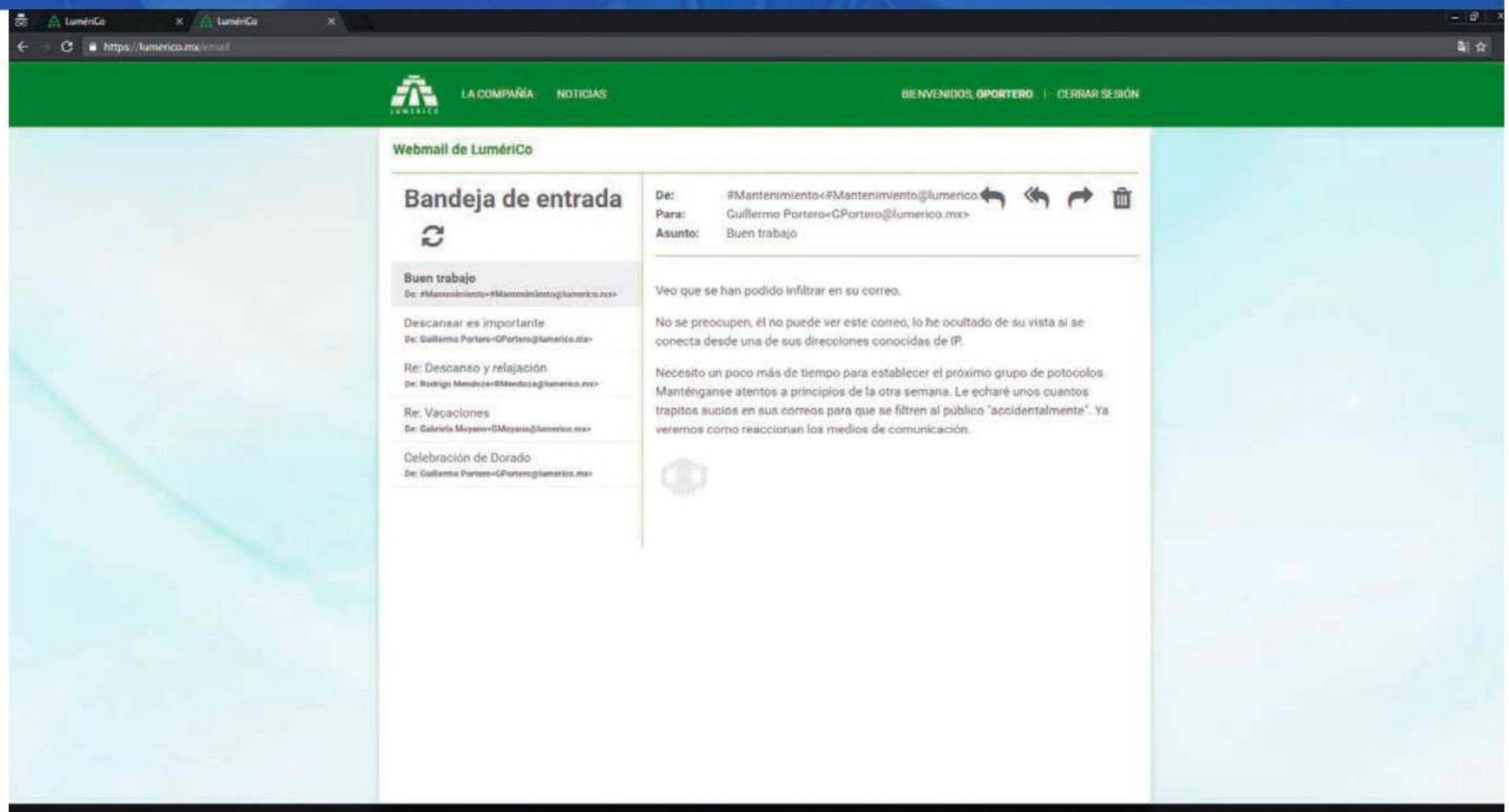
Этот код интернет-детективы взломали с помощью уже знакомого нам шифра Виженера. В этот раз ключом стал как раз добытый с такими трудностями пароль SOMBr@1NF:rM@7iON1SP0vvErrSOMBr@. Послание было ясным: ACCESSWWWLUMERICOMX (ЗАХОДИНАWWWLUMERICOMX). Напомним, что Lum riCo – та самая энергетическая корпорация, которая возвела в Дорадо атомные электростанции в виде стеклянных зиккуратов. 30

Сайт у этого гиганта рынка оказался довольно скромный... и весь на испанском. Энтузиастов это, впрочем, не остановило. Обнаружив внизу страницы телефонный номер (510) 766–2726, они тут же принялись по нему звонить. На другом конце провода всех встречало сообщение автоответчика, в конце которого женщина размеренно надиктовывала ряд цифр – тоже на испанском, разумеется: 5-2-4-1-3 (пауза) 23-4-14-8-6-18-17-23-21-18-15.

Вторая часть номера оказалась кодом. Если предположить, что каждая цифра соответствует букве английского алфавита под соответствующим номером, то мы сможем вывести из цифр слово WDNHFRQWURO. Прогоняем его через уже знакомый нам Цезарь-23 и получаем еще одну вроде бы ясную команду: TAKECONTROL (БЕРИТЕПОДКОНТРОЛЬ).

Как оказалось, речь о специальной странице сайта Lum riCo – https://lumerico.mx/TAKECONTROL/index.html. Там нас встречали фирменный череп Сомбры и новый шифр. 31

Тут-то пытливым умам и пригодилась первая часть цифрового кода, который мы добыли по телефону. Использовав ее в качестве ключа методом перестановки, интернет-сыщики расшифровали самое развернутое сообщение от таинственного хакера.



Сомбра хвалила тех, кто сумел добраться до этой точки, сетовала на тех, с кем ей обычно приходится работать, и, самое главное, объясняла, из-за чего весь сыр-бор. Оказывается, она вместе с Лос Муэртос ведет войну против Lum riCo и президента корпорации Гильермо Портеро – «коррумпированного человека и бесстыжего вора». А еще она поделилась логином и паролем одного из сотрудников Lum riCo. Дескать, начните с этого: GFlores/g#fNwP5qJ.

С помощью этих данных удалось зайти на сайт Lum riCo под учетной записью работника по имени Гонзало Флорес. В личной почте детективов ждал настоящий праздник – целая череда писем, в которых можно было покопаться. Тут тебе и история со сломанной кофемашиной, и пафосные письма от президента, и беспокойство по поводу перебоев в работе сайта (Сомбра, неаккуратно работаешь!). Особый интерес представляло сообщение, в котором упоминалась страница со звучным адресом https://lumerico.mx/president-bypass. 32

Доступ по указанной ссылке оказался закрыт, однако в исходном коде страницы всплыла интересная строка «President Auth-Bypass Revision 1.02: /.git/». Указанный репозиторий тут же дампнули и загрузили полученные файлы на GitHub. Среди них нашли файлы class.authentication.php (с функцией шифрования) и class.president-bypass.php, в котором обнаружили имя пользователя GPortero и зашифрованный пароль: ?MzY:MTI5:?AzY:OWM?:?EDO:ZGU?:jVTM:MTJm:2ITM:MTUw:?QjY:OWY?:?kTO:MTQx:?MzY.

В тематической беседе на Discord нашлись люди, которые быстро написали функцию для раскодировки пароля, и вот в руках невольных помощников Сомбры оказался ключ к президентской учетной записи: Xy@4+Bkuqd<53uJ (и как он его запоминал, интересно).

Примерно через полчаса после того, как игроки получили возможность читать президентскую переписку (Портеро, оказывается, очень заботился о том, чтобы сотрудники хорошо отдыхали), на почту пришло новое письмо от Сомбры:

«Вижу, вам удалось взломать его ящик. Не волнуйтесь, он этого письма не увидит; я спрятала это сообщение для любых гостей с его IP-адресов. Мне нужно немного времени, чтобы подготовить следующую серию протоколов. Будьте наготове в начале следующей недели. Я постараюсь закинуть как можно больше грязи в его почту, чтобы все это потом смогло «случайно» попасть в народ. Посмотрим, как на это отреагируют СМИ».

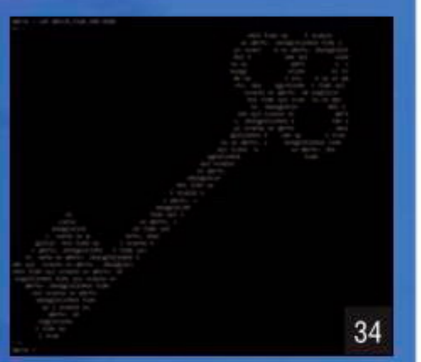
25 октября в почте Флореса появились новые письма. В то же время, что куда важнее, на портале Lum riCo обновился файл omnics.txt, который до этого просто разрешал омникам заходить на сайт. Там появилась пара новых строчек весьма странного вида:

Allow: Tzolk'in

Allow:ImixChikchanManikImixChikchanImixChikchanImix Manik Chikchan Imix Kimi Chikchan Chikchan Kimi ChikchanImixChikchanImix ChikchanKimi

Цолькин – это название календаря майя и особого диалекта. Слова после второго «allow:» – названия животных на этом диалекте. «Имикс» означает первый день, «чикчан» – 5, «маник» – 7… Если записать получившуюся цепочку чисел цифрами майя и в горизонтальную линию, получится самая что ни на есть насто-

ЦЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ
пришлось искать вот в таких письмах



ящая строчка кода Морзе: . -..- . -.-. ..- – . .- – – .- -.-. -.- . Расшифровывается сигнал просто: EXECUTEATTACK (нападайте, мол).

Интернет-детективы уже по знакомой нам схеме быстро нашли соответствующую страницу, / EXECUTEATTACK/index.html. Там игроков ждал еще один текст: «Момент настал. Эти письма раскрыли правду о Портеро, начали революцию и убедили жителей Мексики поддержать наше дело. Пора нанести удар. Превратим церемонию 1 ноября, которая так дорога его сердцу, в гигантскую акцию протеста против этой инициативы. От вас требуется одно: получите доступ к почте начальника безопасности и попробуйте помочь атаке. Вскоре она может написать Портеро. Я сменила ее пароль на d0r*NuLw9».

Тут оставалось только зайти на сайт под логином MJimenez, и интернет-пользователи попали в «админку» Lum riCo. Однако до 1 ноября все оставалось тихо: командная строка не работала, на любые команды шел один и тот же ответ: «Нет соединения».

Что думали игроки: Опять ждать? А вообще, очень неоднозначная ситуация вырисовывается. Сомбра, кажется, ведет очень сложную игру, где участники ARG – просто марионетки. Еще и с Лос Муэртос сотрудничает. Видимо, Солдат-76 не смог с ними окончательно разобраться.

ЭТАП 8. КОМАНДНАЯ СТРОКА

1 ноября командная строка начала работать. В панели изначально работало всего несколько команд:

about – выводит информацию о версиях терминала и показывает доступную команду help;

help – выводит список доступных команд;

override – отключение системы безопасности;

version – выводит текущую версию системы;

grep – поиск.

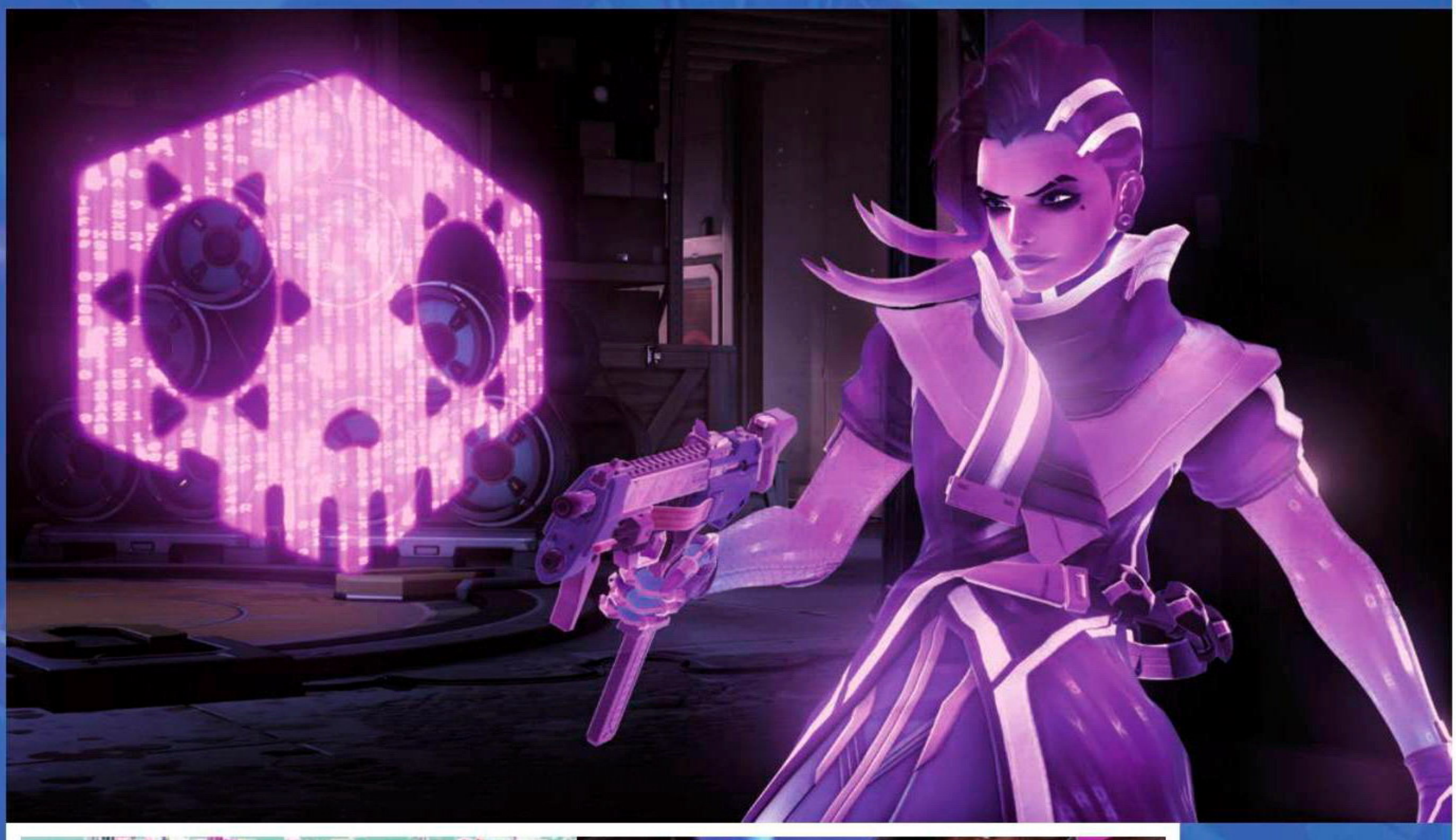
Стоит отметить, что еще в командной строке работала недокументированная команда espresso, которая показывала статус работы кофеварки. Очень удобно!

После активации командной строки в письме Марии Хименез выделилось слово «/ter/». Сыщики вбили в командную строку хитрую команду about | grep ter, которая вывела следующий текст… 33

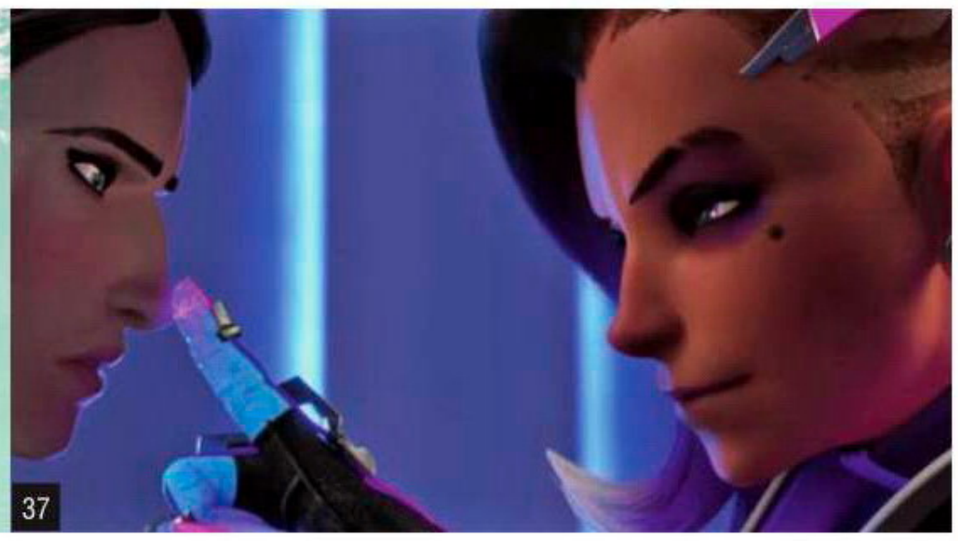
Дальше оставалось только попробовать захватить контроль над системой с помощью override. Чтобы все получилось, надо было ответить на ряд вопросов. Первый: ваш любимый фильм (ответ – Some Like it Bot, кинокартина с плаката в Голливуде). Второй: любимый вкус печенья (nuevas sabor delicias, упоминалось в одном из личных писем). Третий: просто secret (тут как раз помогали слова из результатов поиска grep ter – OpenAnything1.1.0). Победа! Система выдала сообщение «OK», игроки получили доступ к трем новым командам: ls – вывести список файлов, cat – считать файл, exec – запустить файл.

Команда ls выявила пару интересных файлов: «/mnt/payload» и «/mnt/d_ilqh_nhb.html». Название d_ilqh_nhb вскрыли с помощью незаменимого Цезаря-23, ответом было словосочетание «a_fine_key». Когда же сыщики открыли файл d_ilqh_nhb с помощью команды cat, они увидели изображение ключа, собранное из символов повторяющейся фразы «vhnl tldv xyl vcxelo xv qhrtv.zkolg». 34

Оказалось, что фразу можно декодировать с помощью аффинного шифра (A = 23. B = 23). В итоге получилась фраза «some keys are shaped as locks.index» (некоторые ключи имеют форму замков).



36


37

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ?
BlizzCon и официальное представление Сомбры!

Если же с помощью «exec» запустить файл payload, система запросит код. Им – сюрприз! – оказался некогда неразгаданный код из следа хроноускорителя Трейсер, еще из Летних игр. Да, тот еще замок был.

Что ж, интернет-пользователи добились своего: электростанция стала работать с перебоями. Ну, по крайней мере, начался очередной отсчет до окончательной перегрузки. 35

Что думали игроки: Еще один отсчет, как славно (но в целом понятно, что на ARG просто дотянули до BlizzCon).

ЭТАП 9. ЭПИЛОГ

И вот момент триумфа: электростанция перегружена. Сайт Lum riCo тут же приобрел новый вид: на главной странице появился огромный сахарный череп, а под ним – победное сообщение от Сомбры: «Хорошая работа, ребята. Без вашей помощи я бы не справилась. В любом случае теперь у меня есть ресурсы, которые мне нужны для следующей операции, – вам она понравится. Ждите новостей в ближайшие несколько дней... Я вышлю вам кое-что в знак благодарности; надеюсь, получится. Dasvidanya, друзья» (подарок, как позже выяснилось, – это специальное граффити в виде расписного черепа). 36

Думаете, все? Не совсем. В исходном коде страницы тоже кое-что изменилось. Там появилась строчка <!-- MISDIRECTION --> (<!-- ВВЕДЕНИЕ В ЗАБЛУЖДЕНИЕ -->). Те, кто решил раскрутить историю этой операции Сомбры до конца, быстро нашли страницу https://lumerico.mx/MISDIRECTION/index.html.

Там детективов ждал последний текст от нашего хитрого хакера: «...Установка соединения... Запущен Протокол Сомбра v2.3... Перенаправление данных пирамиды Lum riCo к цели... Взлом паролей цели... Получен доступ к директории volskayaindustries.com.. Boop ;) ...Отключение соединения...» 37

Что думали игроки (и мы вместе с ними): АРРРГХ, нами просто воспользовались. И не поймешь – то ли Blizzard, то ли Сомбра, то ли все вместе. Еще и подвели чуть ли не носом к короткометражке Infiltration, Жнец его забери. Ладно, пойдем полюбуемся на слитый 1 ноября арт Сомбры...

ARG получилась веселой – со сложными загадками, которые, похоже, детективы решали сильно быстрее, чем изначально предполагали в Blizzard. Отсюда и провисания, и счетчики, и прочие неприятные моменты. Но все равно – было очень здорово. Интересно, следующих персонажей тоже будут так интересно анонсировать? ■

DESTINY: RISE OF IRON

СТРАЖИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА ЗЕМЛЮ

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

За два года, минувших с момента релиза, **Destiny** прошла непростой путь. Будучи на старте довольно неряшливым MMO-шутером с неоднозначным балансом и системой наград, а также форменным недоразумением вместо сюжета, она спустя какое-то время превратилась в действительно хорошую игру, умеющую удивлять.

Случилась эта чудесная метаморфоза далеко не сразу и потребовала аж трех DLC, начиная с **The Dark Below** и заканчивая **The Taken King**, определившим финальный облик игры. Были исправлены далеко не все ошибки, но масштаб изменений впечатлял. Правда, весь контент последнего дополнения игроки освоили довольно быстро, и публика вновь начала изнывать от безделья и однообразия. Разработчики спохватились и пообещали осенью выпустить новое DLC, которое по качеству сможет сравниться с The Taken King. В итоге мы получили **Rise of Iron**.

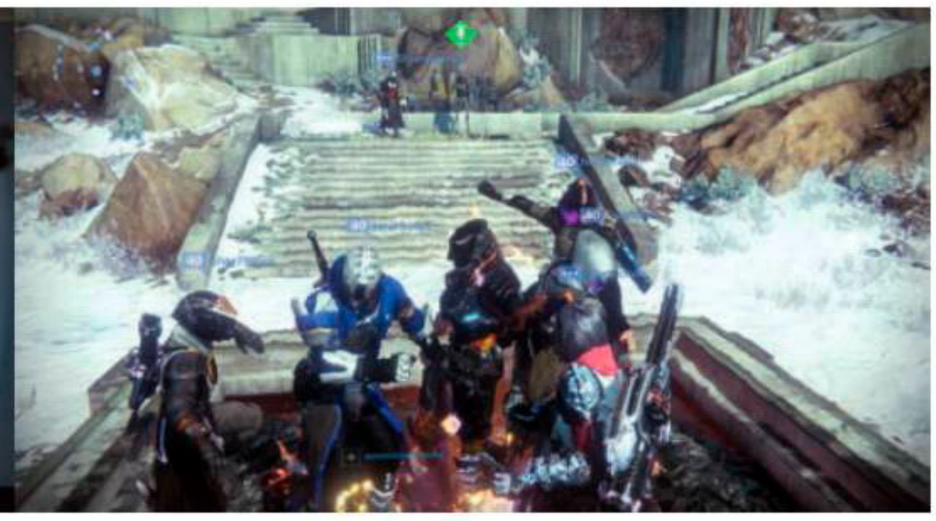
ВИКИНГИ В КОСМОСЕ

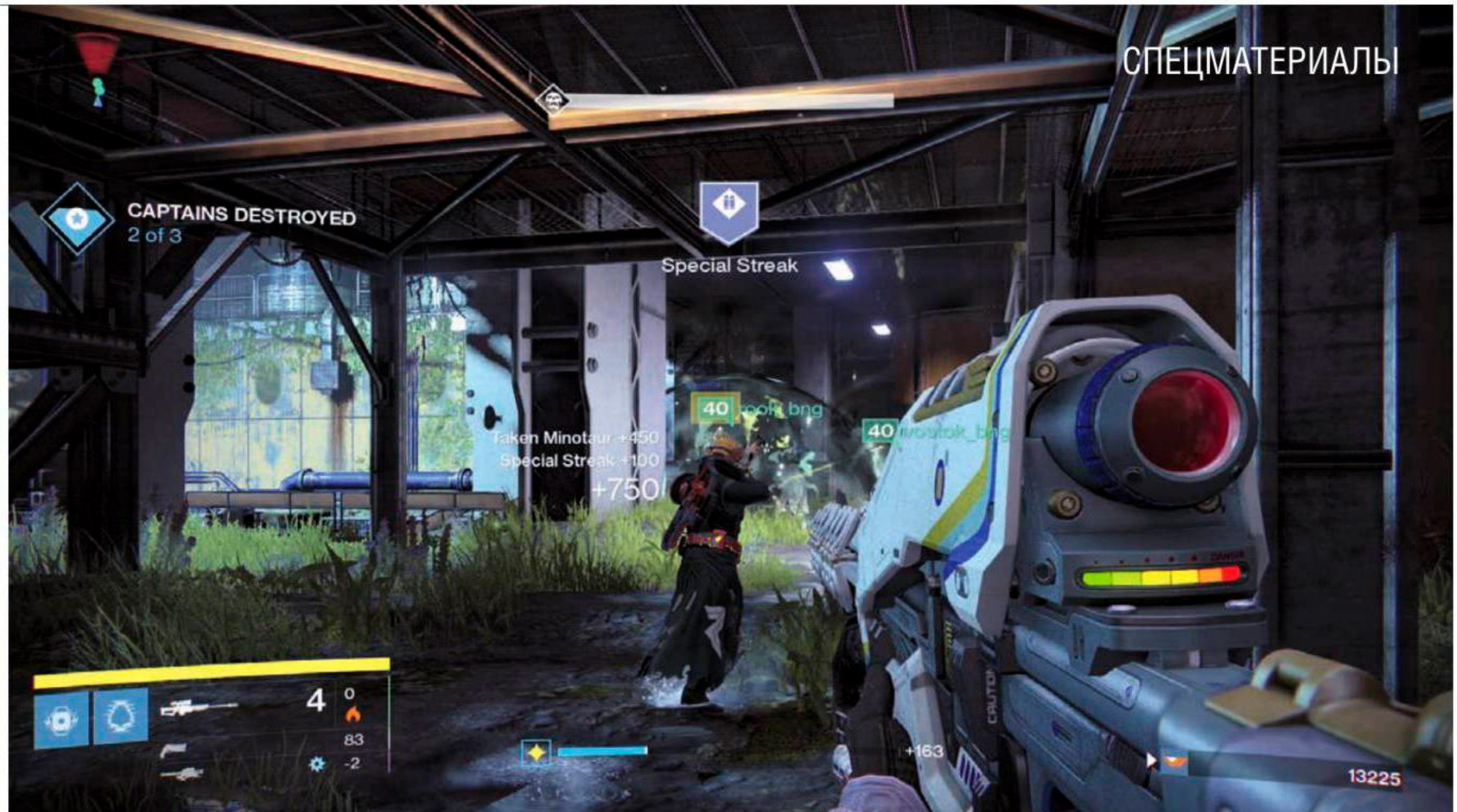
Жизнь стража не бывает спокойной: на горизонте постоянно маячат какие-нибудь проблемы, только успевай стволы перезаряжать. В этот раз внимание Башни, последнего оплота землян, привлекла странная активность падших (расы четвероруких космических пиратов) по всей Солнечной системе. К решению проблемы подключился сам лорд Саладин – единственный оставшийся представитель Железных Лордов, берегших покой человечества до появления стражей. Такое игнорировать нельзя, а потому к делу спешно привлекают и нас. Последняя надежда людей, как-никак.

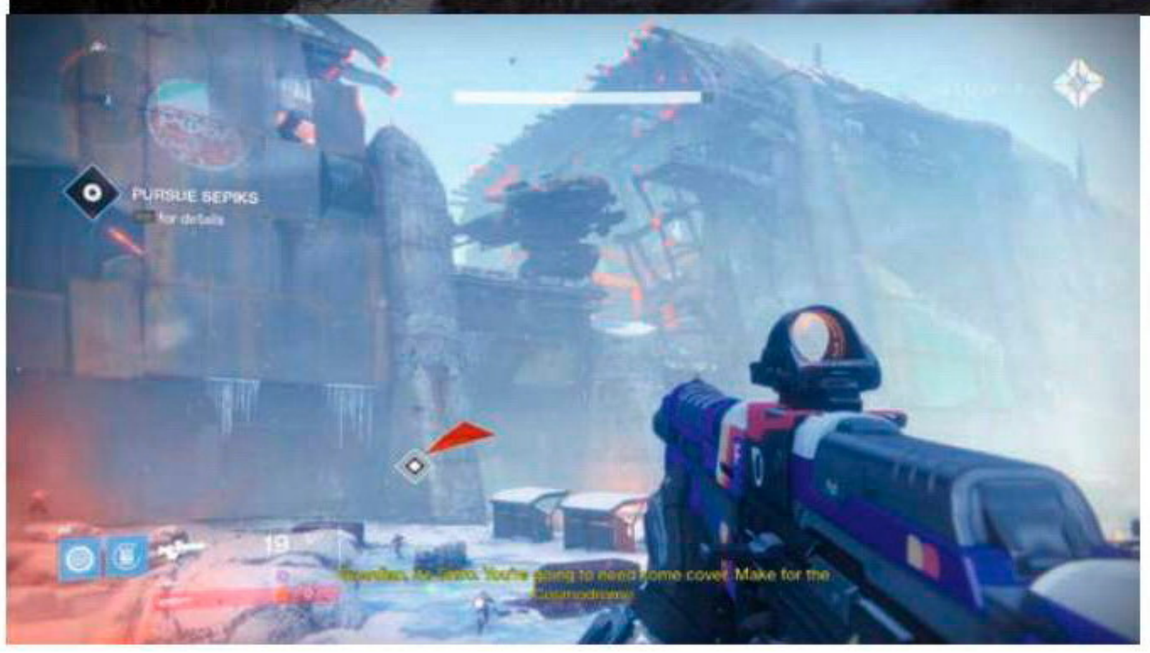
Если вы уже давно знакомы с Destiny, то помните, что сюжет в оригинале подавался отвратительно: никакой постановки, куцые диалоги, неинтересные персонажи. Ситуацию изменило дополнение The Taken King, сделавшее повествование более динамичным и наделившее многих персонажей запоминающимися характерами.

Rise of Iron в этом плане продолжает дело предшественника: в игре появилось несколько новых героев, а мифология расширилась. Более того, нам наконец сообщили чуть больше про легендарных Железных Лордов. Казалось бы, мелочи, но для любого поклонника Destiny это дорогого стоит.

ТЕПЕРЬ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ
Гьяллархорна достаточно выполнить простенькую цепочку квестов, а не полагаться на слепую удачу







НАНОМАШИНЫ, СЫНОК

Однако не все так радужно. Главная проблема Rise of Iron в том, что у него не получается удивлять. Если в The Taken King от некоторых квестов захватывало дух, то нынешние миссии сводятся к рутинным перестрелкам. И отговорки, что сюжет тут лишь для разгона перед PvP и рейдом, и вообще за столь короткий период ничего лучше не создать, просто не работают. С The Taken King же получилось.

Другая проблема в том, что контента совсем немного, даже меньше, чем в прошлом DLC, несмотря на все обещания его переплюнуть. Для первых месяцев после выхода это не критично, но позже большая часть игроков может просто покинуть игру, не дождавшись следующего крупного обновления, как в прошлый раз. Будем надеяться, в **Bungie** придумают, как удержать аудиторию.

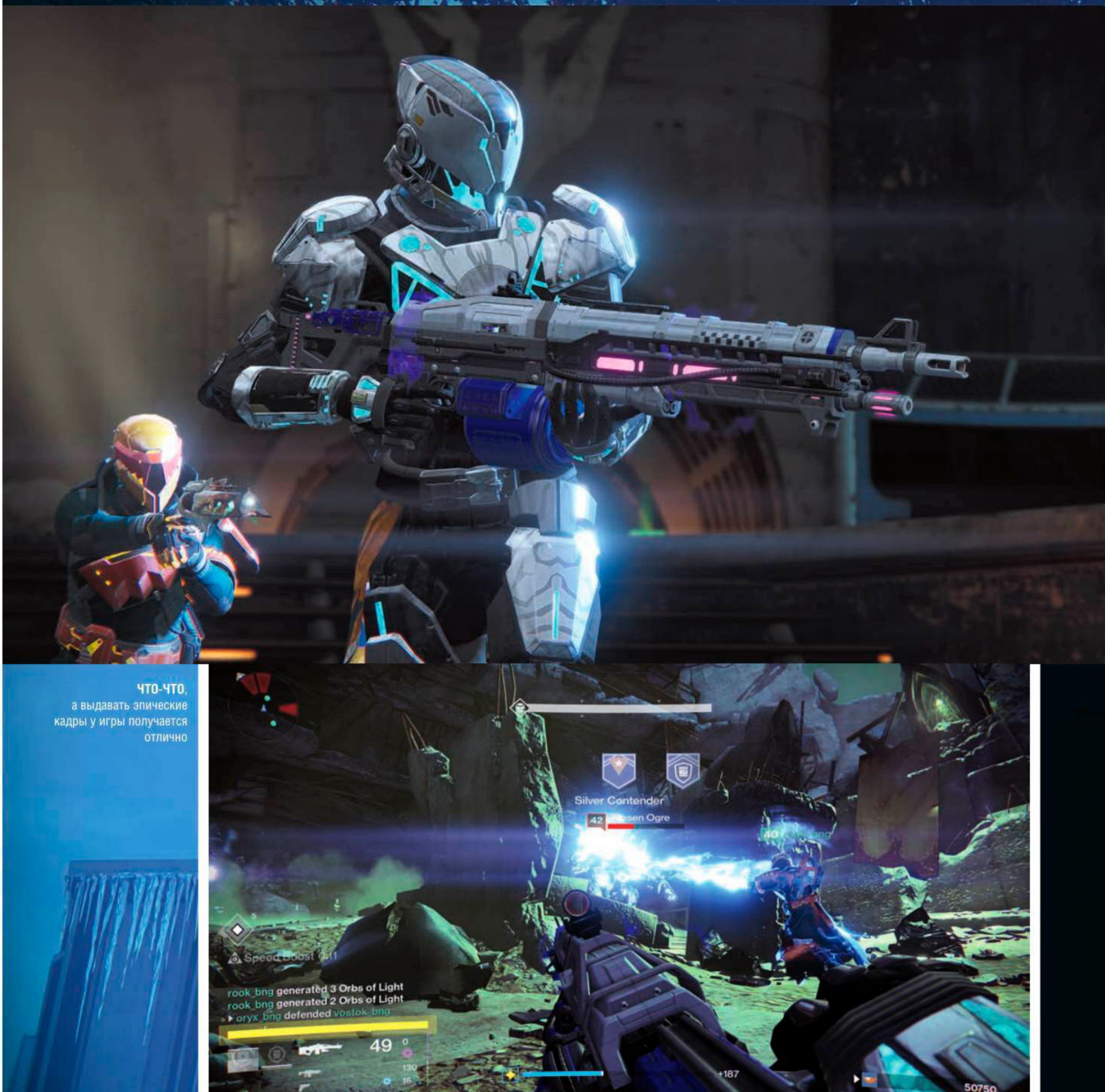
Местом действия нового дополнения стали Чумные земли – давно заброшенный район Старой России, оккупированный падшими и зловещей нанотехнологией под названием SIVA. Здесь нас ждут уже привычные задания вроде патрульных миссий и различных паблик-ивентов.

В перерыве позволят посетить Archon's Forge – новый вид арены, расположенный в глубине локации. По механике это нечто среднее между Court of Oryx и Prison of Elders: после активации специального терминала изо всех щелей на вас начинают переть толпы врагов, которых необходимо уничтожить, чтобы встретиться с боссом. Сложность испытания зависит от уровня приношения, которым оно было активировано.

Немного расстраивает, что с собой можно носить всего по одному типу каждого приношения (в том же The Taken King можно было набрать уйму). И выпадают эти предметы до ужаса редко. Но самое грустное, что большую часть времени арена пустует: многие игроки просто не понимают, как до нее добраться, да и награды за прохождение не самые роскошные.

Чего не отнять у Rise of Iron, так это потрясающих дизайна и саундтрека. Виды припорошенного снегом космодрома и зараженных нановирусом военных бункеров впечатляют, а музыка, скорее всего, тут же окажется в вашем плей-листе. Визуальная составляющая вызывает ассоциации с **Dragon Age: Inquisition**. Там тоже, если помните, окружающий мир и противники

У ШИРО, помощника лорда Саладина, можно брать еженедельные задания, а также миссии на экзотическое оружие



ЧТО-ЧТО, а выдавать эпические кадры у игры получается отлично

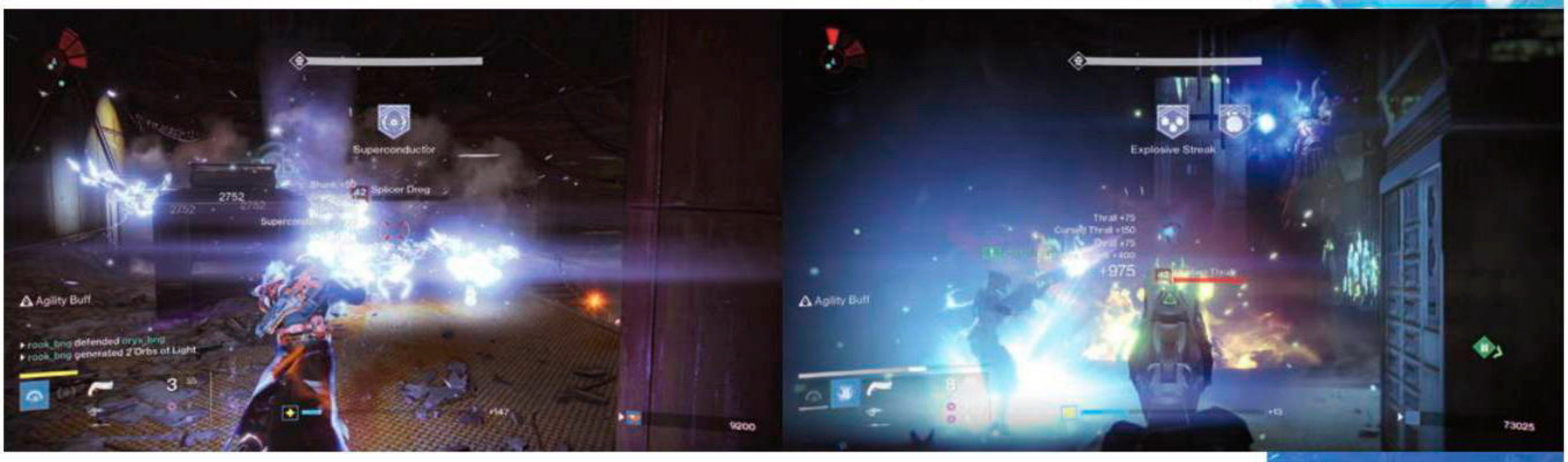
были заражены красными кристаллами и выглядели ну очень похоже.

РАЗБАВИТЬ РУТИНУ

Пробежав сюжет и разобравшись с патрулями, вы снова окунетесь в привычные занятия: страйки, рейд и PvP. Про рейд говорить смысла нет – его нужно видеть самому. Если вкратце, то получилось хорошо, хоть до шикарного Vault of Glass все равно не дотягивает. По-настоящему новый страйк всего один, плюс два обновленных старых.

Тут в глаза бросается первое по-настоящему важное изменение в механике Destiny. Раньше после прохождения страйка вам мог упасть с босса какой-нибудь тематический предмет – оружие, броня или классовая одежка. Однако в дело вмешивался всемогущий рандом, превращавший получение желаемой вещи в настоящее мучение. Хотите нужную винтовку? Извольте пробежать страйк раз двадцать. И не забудьте, что вам еще нужен хороший набор перков, так что сразу умножайте количество попыток на три. В результате игроки постоянно искали способы схи-

СТАРОЕ ОРУЖИЕ
и броня с выходом патча не превратились в тыквы, да и новые предметы вовсе не бесполезны



В ИГРУ ДОБАВИЛИ
новый хаб – «Пик Фелвинтера», древнюю крепость Железных Лордов

трить, превращавшие интересное кооперативное приключение в унылую рутину.

Теперь все немного по-другому: уникальные вещи больше не падают с боссов; они гарантированно лежат в сундуке, появляющемся в конце каждого страйка. Открыть сундук можно специальным ключом, который и придется выбивать. Звучит как «сменили шило на мыло», но на деле процесс действительно упростился и перестал вызывать такое раздражение. Однако вышеупомянутые ключи выпадают из боссов неприлично редко.

Среди всех странностей есть и светлые моменты. Так, ваше оружие и броня из второго года благополучно перешли в третий, не превратившись в гору хлама, как в прошлый раз. К прорве доступных предметов добавились новые стволы, броня, артефакты и классовые одежки. Что-то мы раньше вообще не видели, кое-что пожаловало из оригинальной игры – например, револьвер Thorn или пульс-винтовка Hopscotch Pilgrim. Наконец-то можно снять и спрятать уже порядком поднадоевшие предметы.

БАЛАНС СИЛ

В PvP добавили несколько новых карт и один новый режим – Supremacy. В нем идет противостояние двух команд, и основная цель – не просто убивать противников, но и собирать выпадающие из них гербы. И, конечно, подбирать гербы павших товарищей, чтобы те не достались врагу. Кто по итогам матча заработал больше очков, тот и выиграл. На всех демонстрациях Supremacy походил на неторопливую версию Clash, но на деле оказался адским рубиловом, очень динамичным и веселым. Азарта в PvP добавляет то, что оптимальный набор экипировки постоянно меняется: каждые несколько месяцев, иногда чаще, выкатывается патч, правящий баланс. То ослабят револьверы, то усилят дробовики. Бывают, понятно, и спорные решения, но главную задачу они исправно выполняют – не дают мультиплееру застояться и вносят необходимое разнообразие.

■■■

Rise of Iron очень трудно оценить однозначно. С одной стороны, контент добавили, да и выглядит все здорово. С другой же – не случилось не только революции, но и вообще ничего удивительного. Все довольно стандартно. Радует, что в Bungie все-таки поняли, как сделать игру удобной, но хотелось бы более глобальных изменений.

Если вы еще не играли в Destiny, сейчас самое время. После двух лет эволюции игра достигла пика своей формы. Ходят слухи, что весной разработчики выпустят патч, актуализирующий старые рейды (сейчас в них можно ходить разве что из любопытства), так что впечатлений будет хоть отбавляй. Кто бы что ни говорил, Destiny еще сможет вас удивить. ■

ШЕСТЬ СЛУЧАЙНЫХ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Шесть лет отработала в геймдеве.
- У меня зачем-то два с половиной высших образования.
- Очень жалею, что стримов не было десять лет назад.
- Когда-нибудь мечтаю выпустить свою собственную игру.
- Печально, что в свое время родители не отдали меня в музыкальную школу. Или на рисование. Я завидую художникам и певцам.
- Мир «Ведьмака» – один из моих любимых, но у меня есть за что критиковать книгу.

ЛЕИ РАДНА

ТЕМНЫЕ ВОЛШЕБНИЦЫ – МОЯ СЛАБОСТЬ

МИЛА ПАЛЬЧУН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

ОШИБКИ ПРОШЛОГО

Первые мысли о косплее появились еще в детстве, когда я смотрела «Сейлор Мун». Как и многие, я мечтала оказаться на месте героинь сериала и очень хотела свой собственный костюм космической воительницы. А кто тогда из девочек этого не хотел? Немногим позже, будучи уже подростком, лет в 15–16, я заказала пошив школьной формы Харуки Тено, но так и не вышла тогда с ней в свет, потому что была слишком стеснительной и неуверенной в себе, комплексы очень мешали.

Потом были первые попытки самой и с нуля сделать костюм, за что надо сказать спасибо **Magic: The Gathering**. К пререлизу нового сета и базового выпуска в Москве друг за другом проводились два конкурса костюмов по персонажам игры. Тогда я достаточно быстро сообразила на коленке образы Авацины и Лилианы Весс. И чудом даже выиграла. В награду мне достались два дисплея с картами MTG, а это весомый приз! Да, те пререлизные конкурсы действительно были отличной идеей. Очень жаль, что их в итоге перестали проводить, – сеттинг MTG заслуживает самого пристального внимания, в его мультивселенной много очень вдохновляющих персонажей и историй.

Хотя качество тех костюмов мне теперь снится в кошмарах. Неверный парик с челкой на Авацину, тканевые наплечники и наручи вместо крафтовых, отсутствие многих деталей. Боковой доспех на Лилиану я зачем-то сделала из глины, из-за чего он был очень тяжелым и при этом ломким. Тогда я просто не знала, какими материалами можно было воспользоваться.

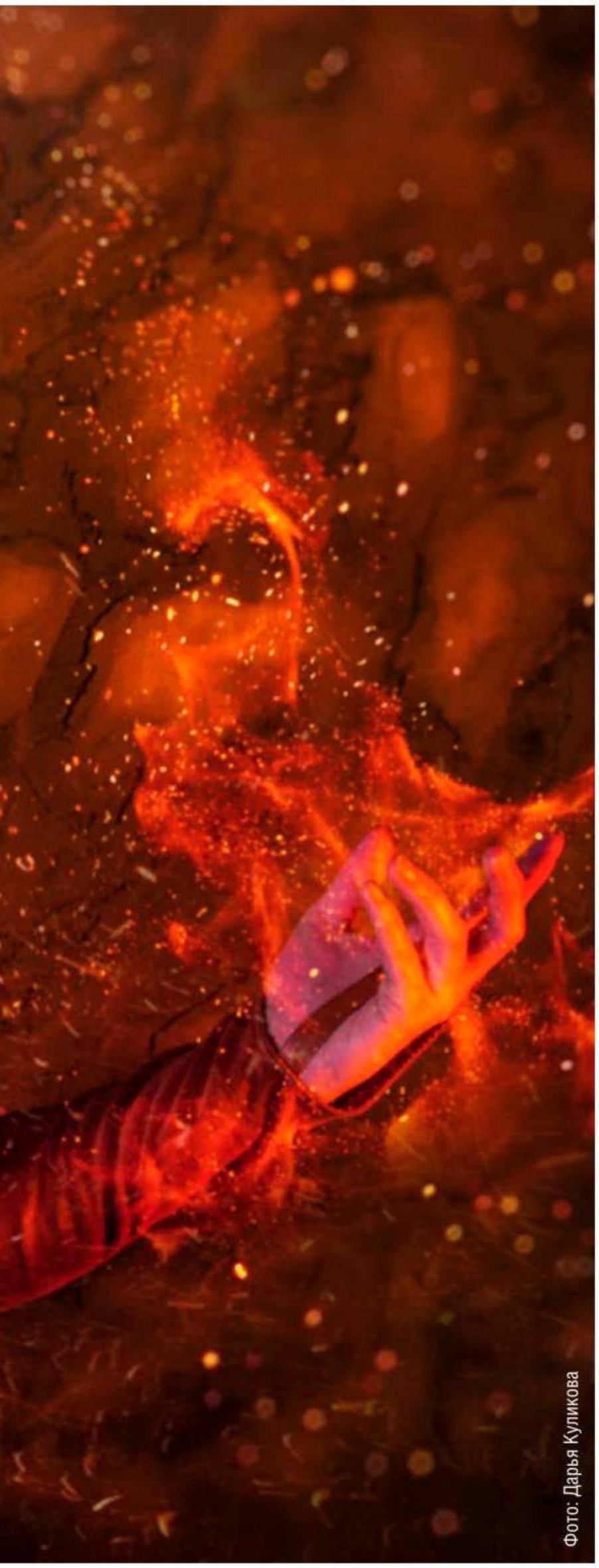


Фото: Дарья Куликова

Фото: Ева Давыдова

Фото: Юлианна Волкова

Но кто не ошибается в начале? Дала себе обещание обязательно заново вернуться к этим персонажам уже с полученным опытом, в первую очередь к Лилиане. Темные волшебницы – моя отдельная слабость.

КОСПЛЕЙ НА ВСЕ ВРЕМЕНА

Косплей дал мне очень много, особенно повезло в плане друзей: сейчас круг моего общения во многом состоит из косплееров. У нас достаточно плотная и дружная компания. Более того, думаю, именно благодаря этому хобби я нашла свою нынешнюю работу, что тоже не может не радовать.

Один из самых приятных бонусов косплея – возможность посещать различные интересные мероприятия. Куда-то можно прийти вместе с друзьями, на других мероприятиях предлагается поработать от компании или же быть специальным гостем от организаторов. Так, прошлой весной меня,

Фото: Юлианна Волкова

Леи Радна, Бен Шамма и Тина Рыбакова. Фото: Andreas Krupa

Фото: Алиса Курганская

Фото: Дарья Куликова

Анастасию Зеленову и Тину Рыбакову пригласили организаторы немецкого фестиваля Role Play Convention. Он проходил в конце мая на той же площадке, где летом состоялся gamescom. Это была моя первая поездка на зарубежное мероприятие, и это было просто замечательно! Да что там, это была моя первая в жизни поездка в Европу, и у нас с Настей еще возникли значительные трудности с получением шенгенской визы. После трех отказов мы фактически взяли в осаду немецкое посольство и все же получили заветное разрешение.

Судя по своим впечатлениям и отзывам подруг, опыт посещения иностранных фестивалей сильно меняет представление о косплее. Там совершенно другая подача и реакция публики, меньше рамок и более радостный фидбек. За весь двухдневный RPC я познакомилась и пообщалась с большим количеством людей, чем за несколько последних «Игромиров»! Надеюсь, в этом году получится посетить еще больше зарубежных фестивалей. Путешествовать, да еще и с костюмами – что может быть лучше?

Вообще, косплей приносит в жизнь много приятных впечатлений. Особенно забавно, когда в образе тебя совершенно не узнают люди, даже те, которые знакомы с тобой годами, – в этом есть свое особое очарование. Косплееров любят спрашивать про отыгрыш и вживание в образ, но многие костюмы сами «ведут» и меняют твое поведение. Например, персонажи файтингов, на месте которых так и хочется кого-нибудь задирать и провоцировать. Костюм немецкого танка по WoT настраивает на серьезный лад, а вот образ Джульет Старлинг из **Lollipop Chainsaw** автоматически придает игривости.

Но самое ценное в этом увлечении, что ты привыкаешь быстро реагировать в самых неожиданных ситуациях. Когда не знаешь, откуда взять основу для крафта, если на фестивале что-то сломалось, или что делать, если деталь от костюма потерялась, то приходится соображать очень быстро и подключать воображение. Это развивает находчивость и привычку не унывать и не сдаваться, что очень помогает в жизни.

Дополнительно появляется больше поводов для саморазвития. Открытые костюмы неплохо так мотивируют следить за тем, чтобы они сидели достойно. Для многих образов очень желательно поддерживать свое тело в форме. Кто-то учится акробатике, шпагату или чему-то и вовсе неожиданному, вроде стрельбы из лука, для того, чтобы лучше соответствовать выбранному персонажу. Для образа Ред из **Transistor** я бы очень хотела научиться петь, но… до сих пор не уверена, что у меня это получится.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПЛАНЫ

У меня есть целый список сложных проектов, которые надолго зависли в разработке. Давно мечтаю воплотить образ королевы драконов Алекстразы из **World of Warcraft**. У нее фэнтезийный доспех и очень много деталей в образе, и я хочу попробовать сделать ее своими руками, хотя бы большей частью. На самом деле я уже закупилась материалами, надо просто собраться с силами. Но боязно!

Фото: Юлианна Волкова

Фото: Роман Свирин

Также в дальний ящик у меня отложена Ред из Transistor и еще один вариант образа Лилианы Весс из MTG. Для образа Ред нужен достаточно непростой крафт по мечу, и я непременно хочу, чтобы на нем не только была подсветка, но и озвучка. У Лилианы же очень сложный пошив по платью, и я все жду своей очереди к хорошей швее, которая сможет его выполнить. Сама я, увы, совершенно не умею шить. И если в крафте я постепенно кое-чему учусь, то наука нитки и иголки не для меня.

Если вы спросите, что лучше всего подарить девушке-косплееру, например, на 8 Марта, то вот мой простой список. Для начала – строительный фен. Без него работа с термопластиками, EVA (вспененная термопластичная резина) и множеством других материалов превращается в танцы с бубном. Следом за ним идет дремель (минидрель, используется для шлифовки и гравировки) и хороший резак. Вот это, на самом деле, три главных инструмента, которые полезны практически всем. Ну и, конечно, всегда уместно подарить сами материалы – термопластики, натуральную кожу. В общем, лучший шопинг для нашего брата – в строительных магазинах и на складах.

Кроме косплея, последний год я занимаюсь игровыми стримами. Как домашними, так и рабочими – хей, заглядывайте ко мне на твич «Игромании»! Также открыла для себя плюсы мобильных стримов. Это очень удобный способ быть на связи прямо в движении, в поездках, показывать закулисье мероприятий и съемок.

Сейчас самый любимый вариант для стримов – **«Гвинт»**. Я в принципе с большой симпатией отношусь к ККИ, а тут еще такой амбициозный проект по тематике **«Ведьмака»**. Абсолютно уверена, что CD Projekt RED сделает из нее полноценную киберспортивную дисциплину. А для стримов «Гвинт» удачно подходит еще и тем, что не требует мощного железа, позволяет выбирать продолжительность трансляции в любых рамках (от пары схваток до целого марафона), играть со зрителями и получать прямой интерактив. Ну и шевелить Плотву, конечно же!

Еще я очень люблю ностальгировать по старым играм и перепроходить такие замечательные вещи, как **The Longest Journey**, **Planescape: Torment**, **Might & Magic** и другие старые добрые адвенчуры и RPG. Именно эти два жанра мне больше всего по душе. В играх я больше всего ценю хорошую историю и атмосферу.

Кстати, ролевыми играми я занимаюсь и в жизни. За рубежом их обозначают емким понятием LARP, «полевые ролевые игры живого действия». Это отличный способ переключиться с обстановки городских будней на какое-то настоящее приключение: убегать в ночи по лесу от толпы нежити или встречать самых разных героев вечером в таверне просто бесценно! Для людей со стороны ролевики, и даже реконструкторы, не сильно отличаются от косплееров – дескать, и там и там есть костюмы, – но на самом деле это очень разные субкультуры со своими нюансами, традициями и манерой общения. И если у вас сейчас возник перед глазами образ дивного мальчика в занавесках и с деревянным мечом, то уверяю, это в прошлом. Уровень подготовки к играм сейчас очень сильно изменился в лучшую сторону. Хотя всегда есть люди, которые сетуют, что нынче в погоне за красотой костюмов и бытовыми удобствами теряется духовность, ну и вообще, мол, раньше трава была зеленее. А в какой области таких «ценителей старины» нет? ■

УБЕЖИЩЕ ХАКЕРА

ТО САМОЕ МЕСТО, ГДЕ ТВОРИТСЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ МАГИЯ

ЭКРАНЫ Служат в основном как элемент декора. Чаще всего просто отображают количество фолловеров. Иногда могут транслировать телепередачи. А вот трейлеры хакеры предпочитают смотреть в комфорте – с дивана и на большом экране.

3D-ПРИНТЕР Позволяет напечатать что угодно, были бы нужные схемы. В том числе – оружие. Так что данный образец явно промышленный и умеет работать не только с пластиком, но и металлом. Исходные материалы недороги, а вот за схемы приходится раскошеливаться.

ОФОРМЛЕНИЕ DedSec – это не просто группировка хакеров, это целый бренд. Ребята выработали узнаваемый визуальный стиль, который не стесняются демонстрировать при каждом удобном случае, будь то их убежище, оформление сайта или граффити на мосту Золотые Ворота.

РАБОЧЕЕ МЕСТО Хакеры работают с большим количеством окон и данных, поэтому им нужны большие и надежные экраны – вроде LG UltraWide. Некоторые хакеры пользуются двумя широкоформатными мониторами сразу!

КРАСОТЫ САН-ФРАНЦИСКО

ПЯТЬ КРАСИВЕЙШИХ МЕСТ WATCH DOGS 2

ПАВЕЛ ИЛЬИН

Победить систему можно только вместе. **Watch Dogs 2** переносит нас из мрачного Чикаго в яркий Сан-Франциско. Город в стиле диско живет полной жизнью, по ходу сюжета вы попадете на съемки голливудского блокбастера и увидите запуск ракеты, побываете в парках и музеях, разоблачите тоталитарную секту. Но не торопитесь, оставьте время на неспешную прогулку. Мы покажем вам самые примечательные места.

КАЛИФОРНИЯ НА МОНИТОРАХ LG ULTRAWIDE

Watch Dogs 2 с первых минут игры открывает границы большого города. Можно отложить борьбу с корпорацией «Блюм» на потом и поискать счастья на крышах и в переулках. В недоступные места проберутся джампер и летающий дрон. Каждый дом в Сан-Франциско имеет свою историю, и вы можете добавить к ней новую главу.

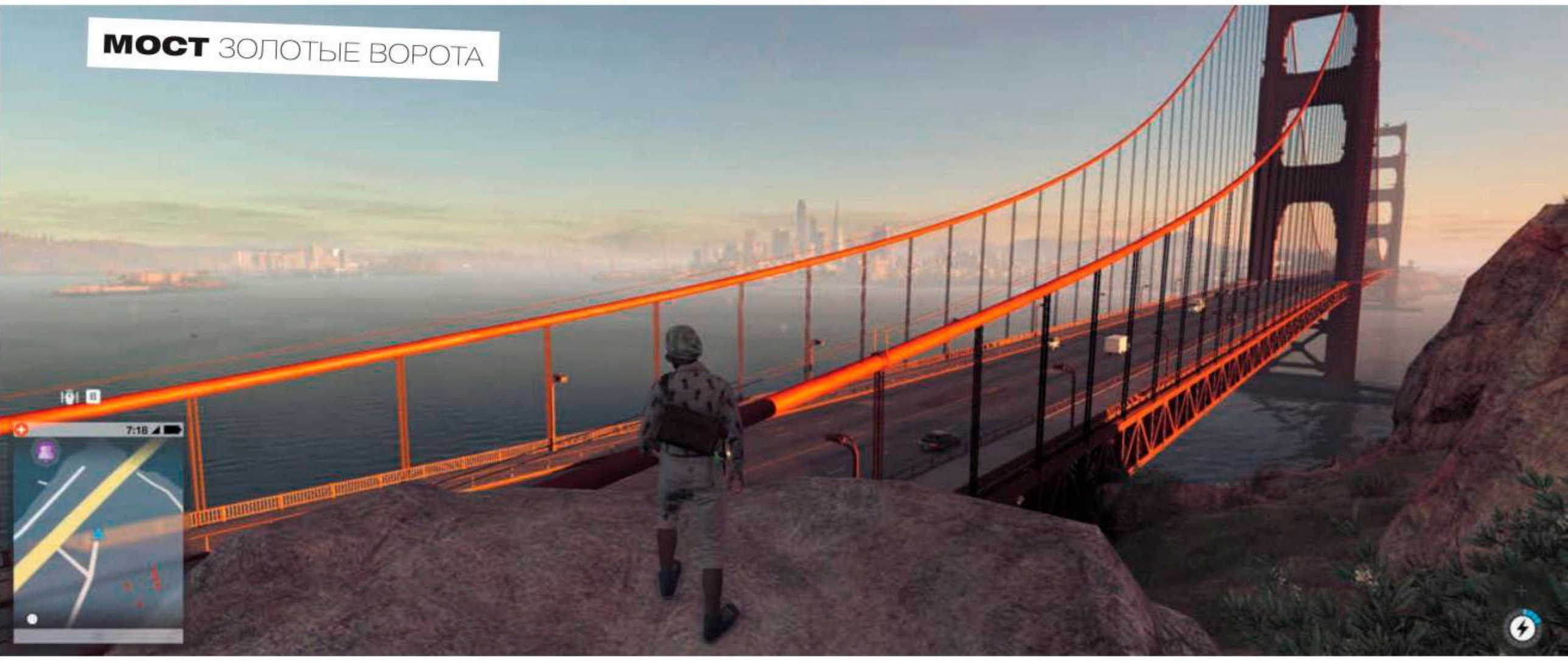
С монитором LG UltraWide вы не пропустите ни одной важной детали. Каждая камера, каждый терминал безопасности отобразится на вашем экране – чтобы дать вам пропуск на новую, неизведанную территорию. Взламывать окружение прямо с водительского сидения станет гораздо удобнее, с широким обзором вы точно не пропустите нужный поворот, а затем остановите погоню, сменив ракурс камеры. Формат 21:9 не только упростит поиск устройств для взлома, он покажет вам настоящий Сан-Франциско – огромный, богатый и современный мегаполис, в котором один человек лишь песчинка. На его фоне вы сделаете не одно чертовски большое и стильное селфи.

ЗДАНИЕ АДМИНИСТРАЦИИ

СЕРДЦЕ САН-ФРАНЦИСКО, здесь регистрируют браки и устраивают забастовки. Рукой подать до парка и делового квартала. Мэрия открыта для посетителей. Занятия аэробикой и выступление оркестра в главном здании города? Запросто. Уличные торговцы продают газировку и хот-доги, а их выручка уже принадлежит нам.

ЗДАНИЮ МЭРИИ всего около сотни лет, его отстроили заново после сильного землетрясения, сохранив дух неоклассицизма. Купол администрации – один из самых больших в стране, он больше, чем купол Капитолия в Вашингтоне. Со всех сторон его обступают невысокие и куда более «южные» здания, и только администрация не дает забыть, что мы в Соединенных Штатах, а не где-нибудь в Мексике.

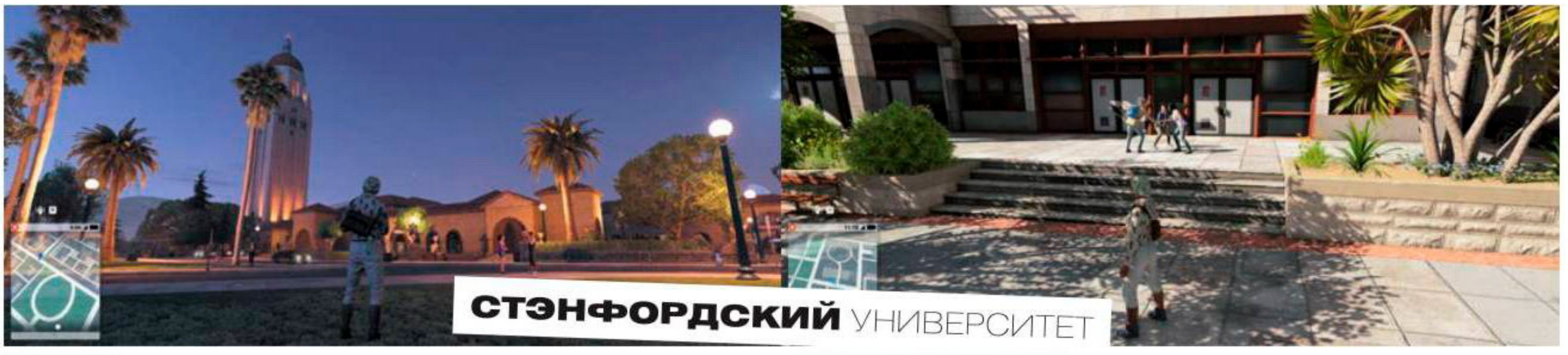
МОСТ ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА



В БОЛЬШОЙ ГОРОД мы попадаем через Золотые Ворота. С первыми лучами солнца за нами тянутся «жаворонки» – жители пригородов, вставшие ни свет ни заря и спешащие в центр на работу и учебу. Не будем нарушать скоростной режим; если не торопиться – можно хакнуть водителей на всех полосах дороги.

СО СТОРОНЫ мост выглядит еще внушительнее. Не удивительно, что в голливудских фильмах это чудо архитектуры так и норовят разнести военные и пришельцы. Сегодня ему повезло – мы собрались ломать не мост, а систему.

СТЭНФОРДСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



ALMA MATER целого поколения технарей, Стэнфордский университет расположен посреди Кремниевой долины. Тут готовят к технологической сингулярности, учат программировать нейронные сети и собирать роботов. Кстати, и с ними можно повстречаться – ради этого стоит пройти пару кварталов в сторону штаб-квартиры Nudle. Заодно скажете спасибо этой компании за приложение с картой.

СТУДЕНТАМ ТОЛЬКО ДАЙ ВОЛЮ – будут прогуливать занятия и веселиться. Им невдомек, что здесь проводился знаменитый эксперимент, где часть испытуемых стала заключенными, а часть – охранниками, причем дело дошло до рукоприкладства. Такие истории любят ребята из DedSec, каждый день они выносят на суд общественности чьи-то прегрешения. Разработчикам ctOS стоило поучиться здесь подольше – слишком уж много в ней уязвимостей.

ПАМЯТНИК мрачным тридцатым посреди цветущего города, печально известная тюрьма Алькатрас. Здесь сидели гангстеры эпохи сухого закона, сам Аль Капоне вставал по сигналу побудки. Дисциплина в тюрьме была строгой, заключенных заставляли часами сидеть в звенящей тишине, сводящей с ума, запрещались книги и газеты.

ИСТОРИЯ МАЛЕНЬКОГО ОСТРОВА не заканчивается на тюрьме. Здесь располагался маяк, жили пленные конфедераты, а уже после закрытия тюрьмы три года обитало племя индейцев. Следы минувших эпох отлично сохранились, вплоть до надписей на стенах.

ДОБРАТЬСЯ ДО АЛЬКАТРАСА можно на пароме, но надежнее – с помощью быстрого перемещения. На билете сэкономите, к тому же паром не работает ночью. А где еще открывается такой вид на город?

АНТИЧНЫЕ РУИНЫ посреди Калифорнии? Почему бы и нет. Дворец изящных искусств – одно из самых старых зданий, он был построен к всемирной выставке 1915 года как временный объект, но, как водится, нет ничего более постоянного, чем временное. Остальные сооружения снесли во время возведения жилого района. В здании устроен музей.

В КАЖДОМ ГОРОДЕ есть место, где обязательно должны остановиться новобрачные, и Дворец изящных искусств – первый на очереди в Сан-Франциско. Здесь не найти уличных бродяг, все прохожие, как на подбор, одеты во фраки и изящные платья. Только лоточник-хипстер портит идиллию выкаченной к мощным колоннам тележкой с пестрыми футболками.

■■■

РАЗУМЕЕТСЯ, список достопримечательностей Сан-Франциско можно продолжать очень долго. Закачивайте на смартфон Маркуса Nudle Maps и открывайте новые уголки. Вас ждут высокие башни и пляжи с нудистами, хипстерские кофейни и клубы байкеров. Вышки остались в прошлом, но за исследование города положена другая награда. «Украдите» песню у прохожего, соберите очко опыта с крыши, найдите спрятанный проход для джампера на запретную территорию. В Калифорнии каждый отыщет себе дело по душе. ■

СТРИТ-АРТ В WATCH DOGS 2

БЛЕСК И ТАЛАНТЫ «УЛИЧНЫХ ПИКАССО» ВО ФРИСКО

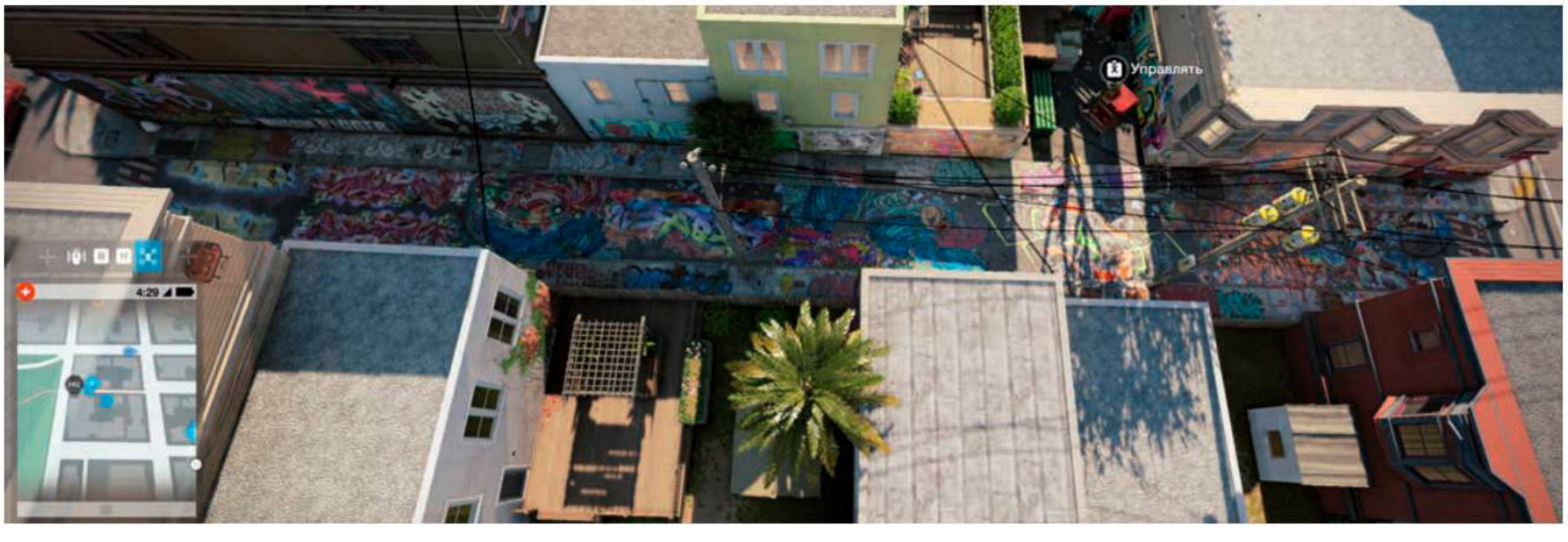
ПАВЕЛ ИЛЬИН

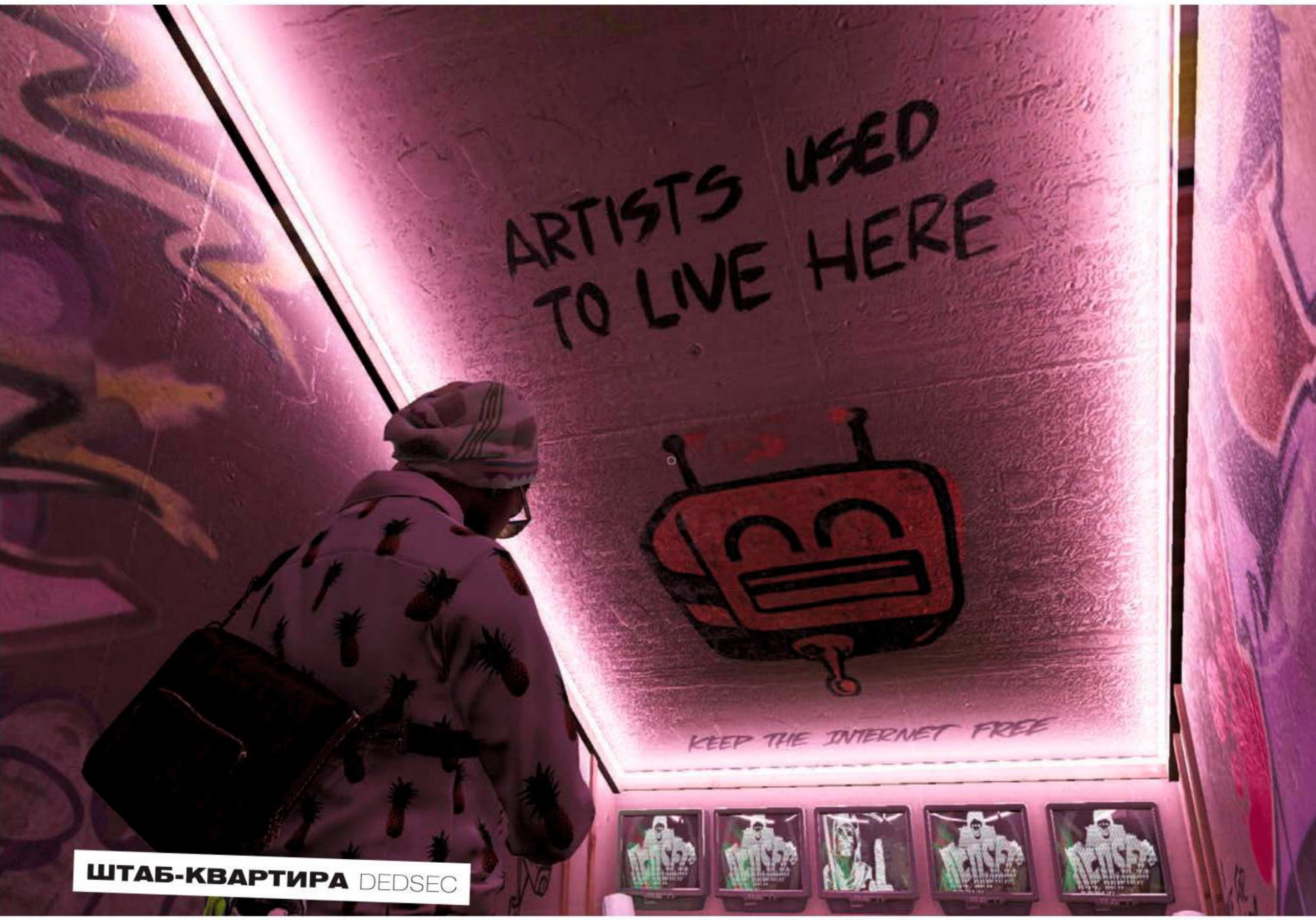
В Сан-Франциско к граффити отношение особое. Пока так называемый цивилизованный мир клеймит уличных художников вандалами и закрашивает серой краской настоящие произведения искусства, в историческом центре города мастерам баллончиков и трафаретов выделяют целые улицы: творите на здоровье. На одной стене можно встретить героев мультфильмов, библейские сюжеты и причудливые завитки, да такие, что не каждому футуристу приснятся.

Watch Dogs 2 переносит славную традицию на широкие экраны очень бережно, граффити тут на каждом шагу. Самые примечательные места – в нашем путеводителе.

СТРИТ-АРТ ФОРМАТА ULTRAWIDE

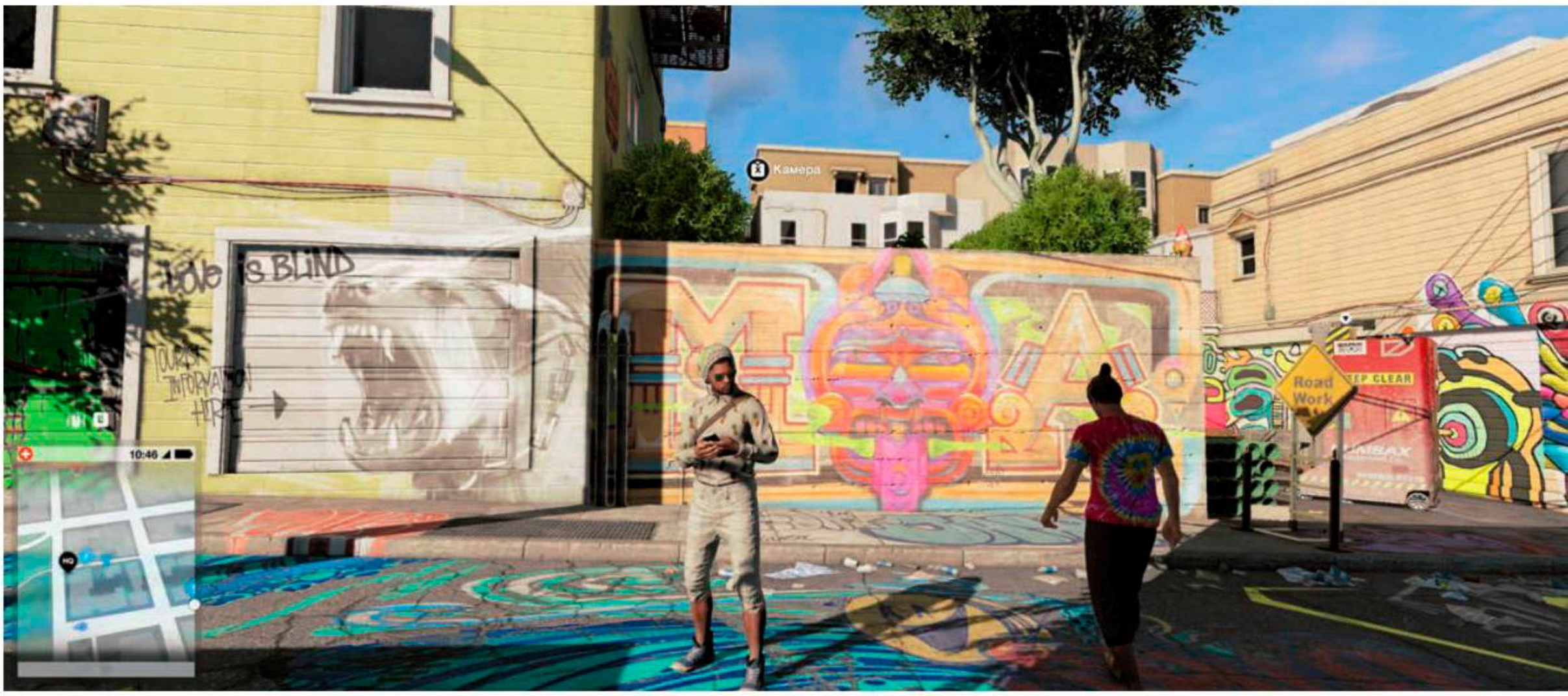
Уличные художники не жалеют сил и времени, преображая целые улицы. Чтобы оценить их талант в полной мере, обычного разрешения может не хватить. Мониторы LG UltraWide отлично подходят для поисков новых работ райтеров Сан-Франциско, позволяя взглянуть на них сразу, целиком, и оставить на память качественные скриншоты. И без того стильная и современная игра в формате 21:9 достигает нового уровня совершенства. Наш тур по самым красивым местечкам города без LG UltraWide был бы совсем другим. Смартфон наизготовку, наводим фокус – и получаем чудесные снимки и чудесное настроение.



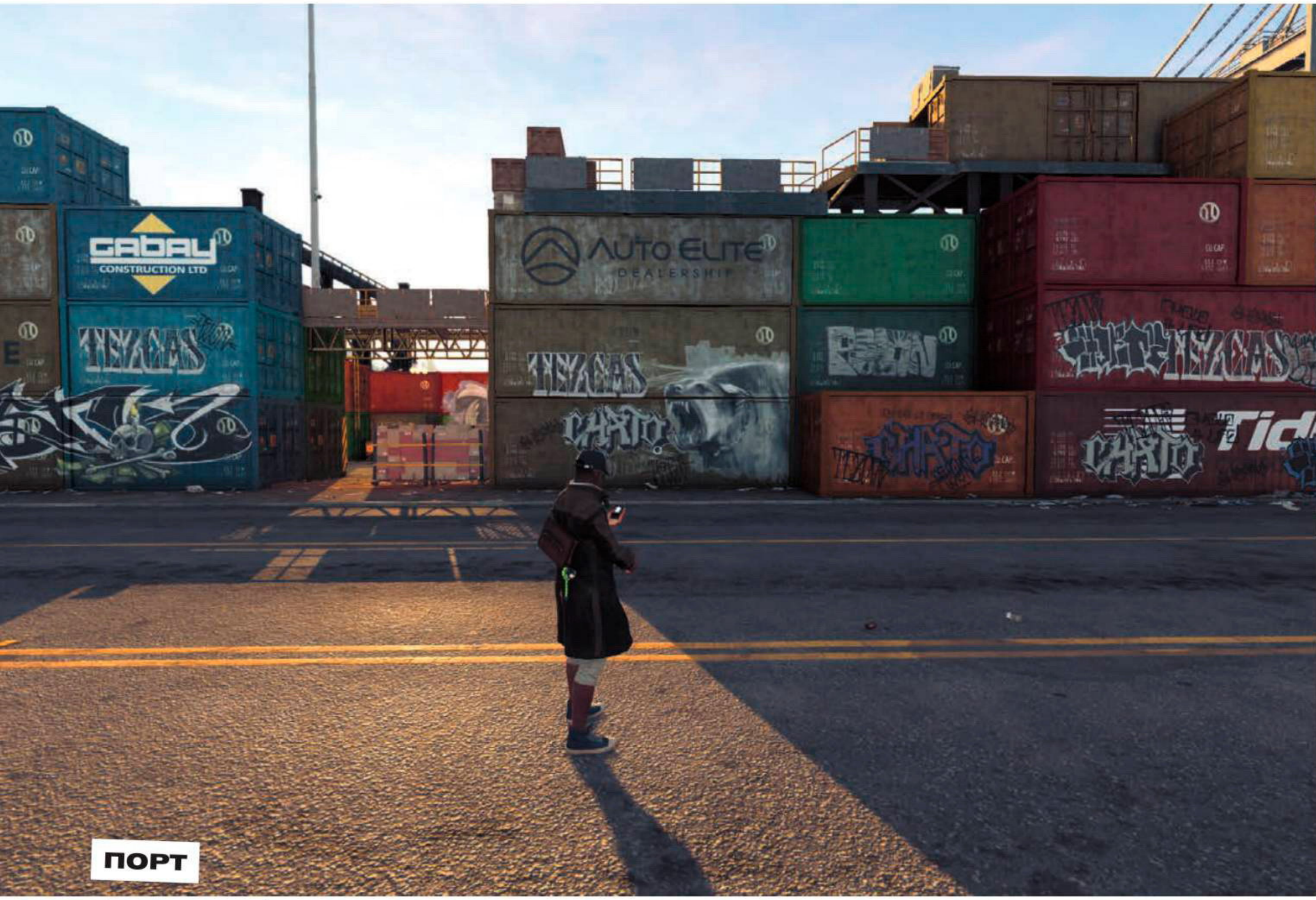


ШТАБ-КВАРТИРА DEDSEC

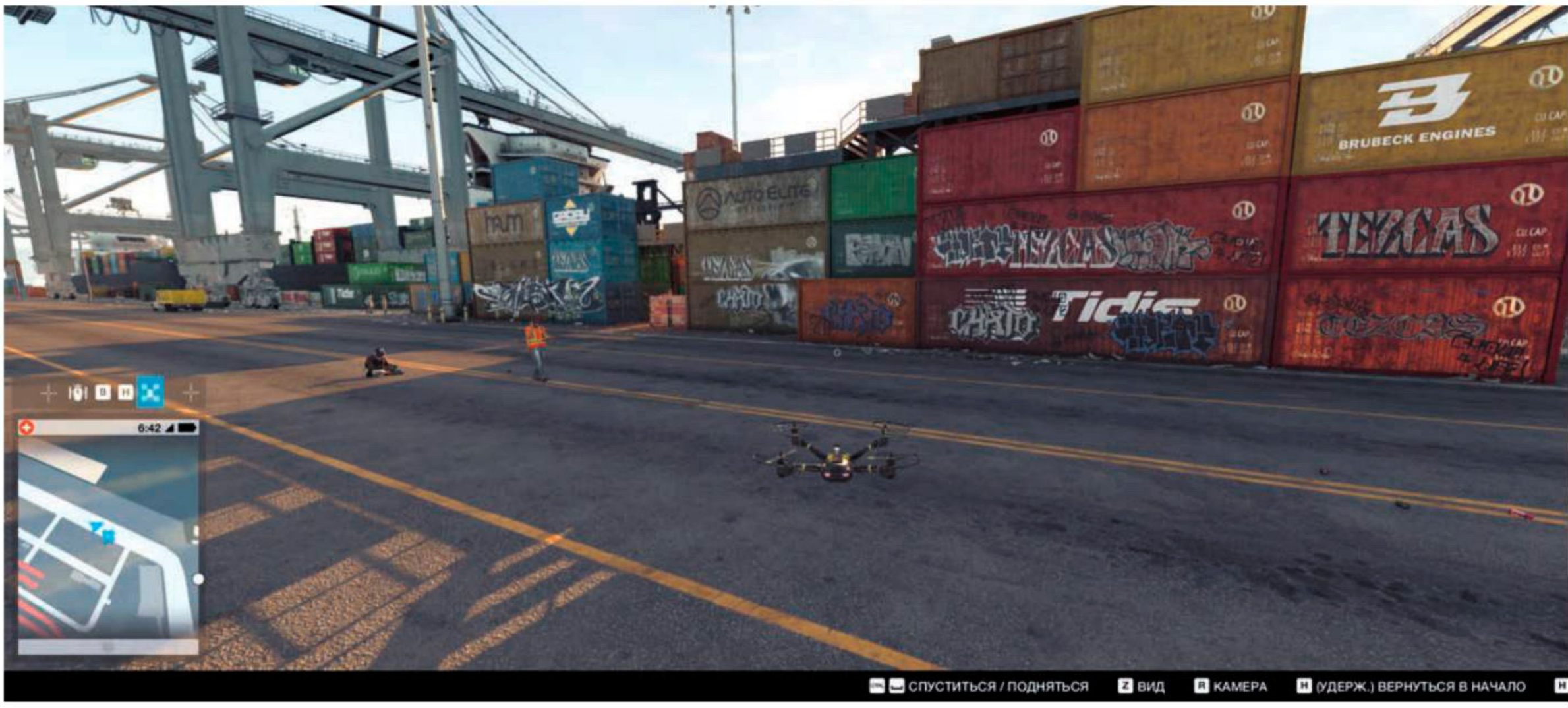
ТАЙНОЕ ЛОГОВО хакеров располагается в подвале магазина настольных игр, где собираются все гики и хипстеры округи. Даже удивительно, что корпорации до сих пор его не вычислили, – мятежная субкультура дает о себе знать еще на подходах. На соседней улице не осталось чистых стен, над каждой поработал профессионал.



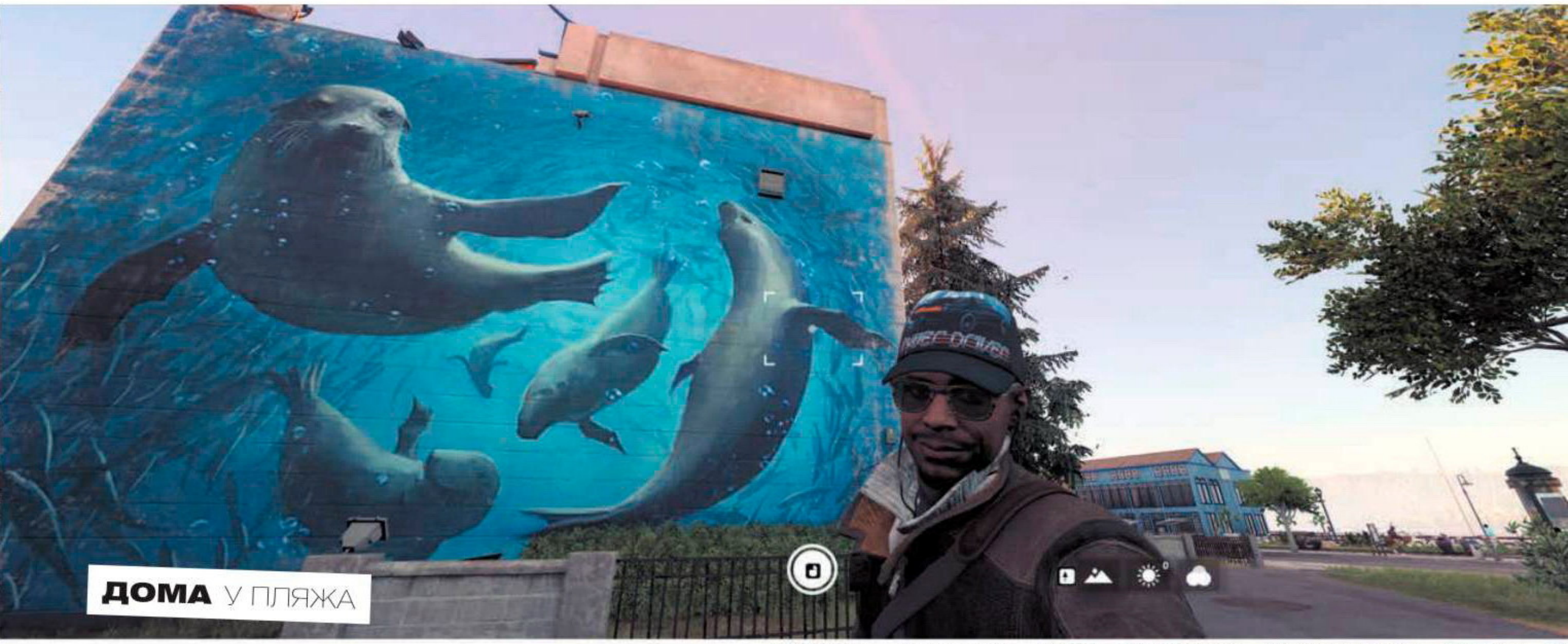
ФИГУРЫ В БАЛАХОНАХ, глядящие на оленя в очках, андроид, наполовину замазанный краской, машины и велосипеды... Тут трудилась целая группировка, и не один месяц. Одного из художников, молодого азиата, можно поймать прямо в порыве вдохновения, над чистым участком асфальта. По духу и концепции эта аллея напоминает работы из Мишен Дистрикт, района в настоящем Сан-Франциско. К чести реальных и выдуманных художников, ни один рисунок не содержит даже намека на пошлости.



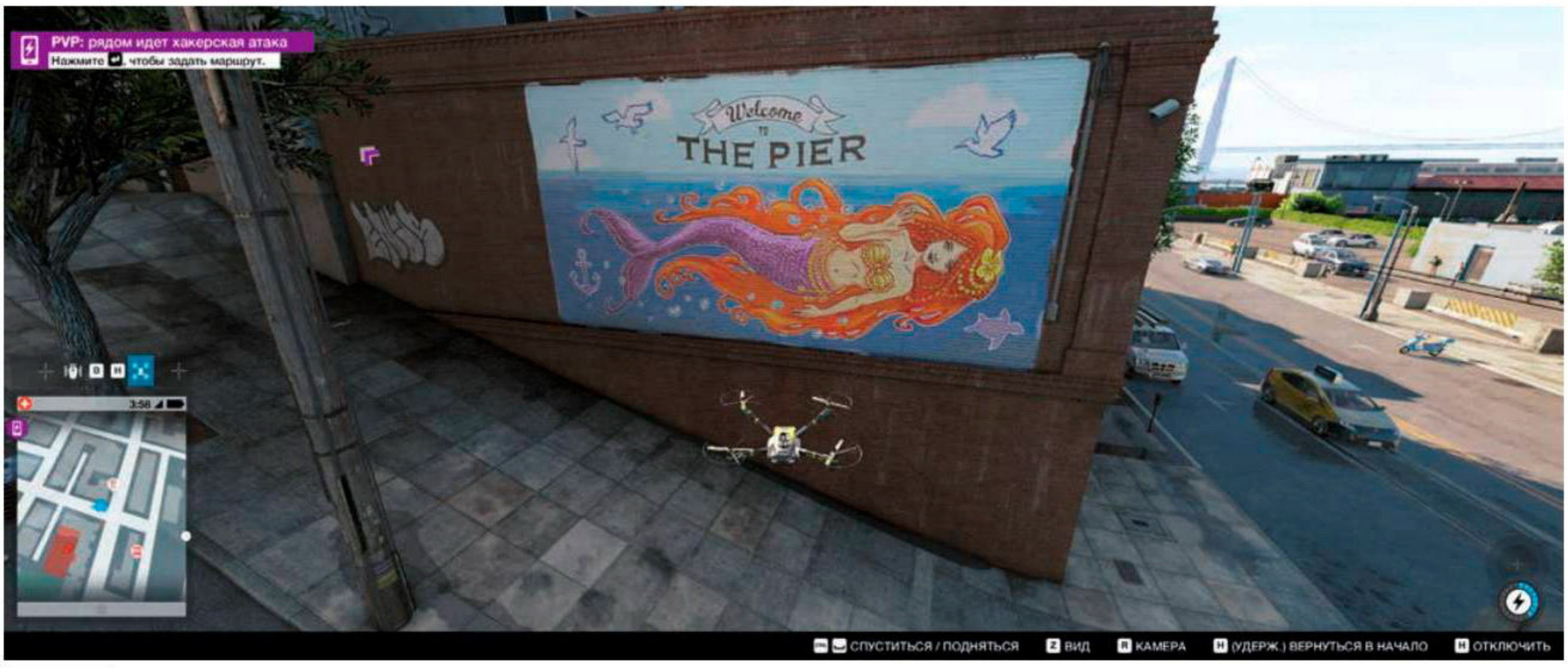
В ПРОМЫШЛЕННОЙ ЗОНЕ города не так людно, что вполне объяснимо. Сторожа только кажутся ленивыми и медлительными; если они заметят Маркуса возле контейнеров – вызовут подмогу и спустят на хакера собак. Хорошо, что в лабиринте из ящиков и подъемников легко спрятаться и переждать погоню. Содержимым железных коробок мы интересоваться не будем, посетим порт отгрузки только во имя искусства.



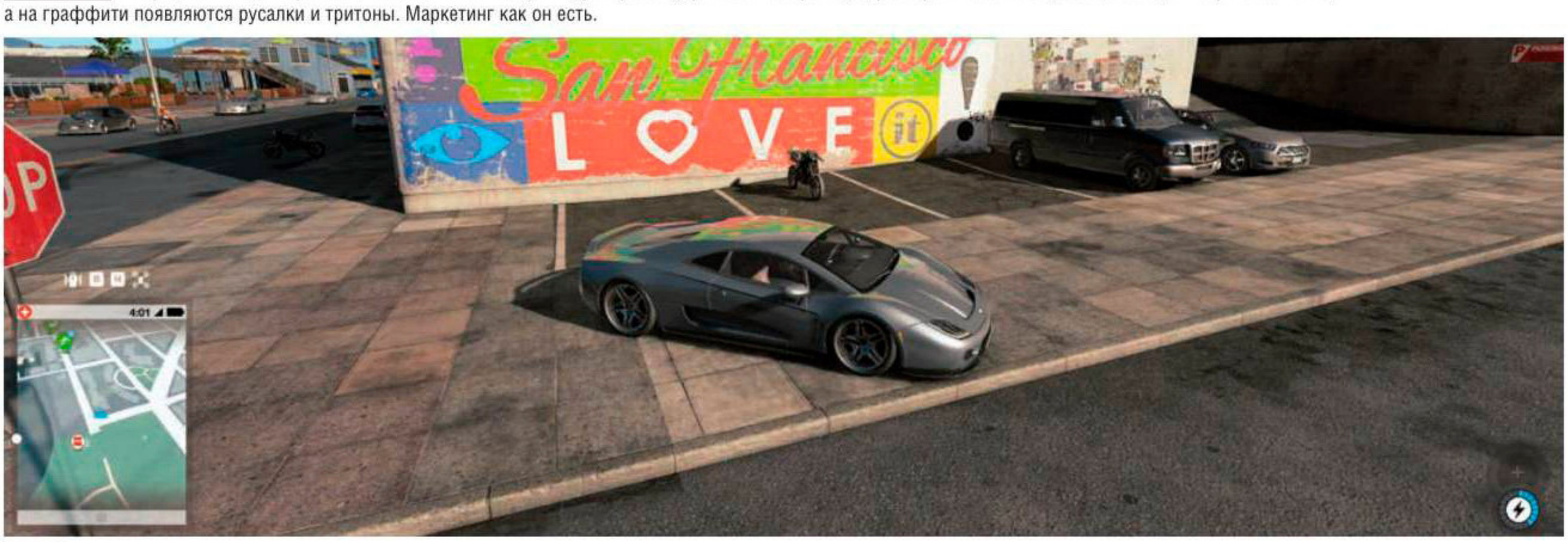
КОНТЕЙНЕРЫ С ГРУЗОМ для вымышленных корпораций стоят в порту достаточно долго, и дерзкие райтеры этим пользуются. Вместо скучных значков Блюма и Тидиса на служащих порта и редких хулиганов вроде Маркуса смотрят волчьи пасти и смайлики. Можно только догадываться, как художники без стремянки добрались до самых верхних этажей конструкции, и посетовать, что не так уж много людей оценит их старания. Охрана не дремлет – пора двигаться дальше. Оставляя на память все новые и новые фотографии.



ОТ ПИРСА 39 ОТХОДЯТ ПАРОМЫ к бывшей тюрьме Алькатрас, сувенирные магазины и рок-кафе собирают дань с туристов, но приезжают те сюда не только за билетами и магнитами. Здесь, под лучами солнца, по берегу вальяжно прогуливаются морские котики, которых и изобразил на граффити неизвестный художник. В его исполнении животные выглядят куда благороднее, чем в реальной жизни, впрочем, людям творческим позволительно слегка приукрашивать действительность.



ЧЕМ БЛИЖЕ к морю, тем чаще встречаются его обитатели. Скульптуры крабов украшают набережную, рестораны зазывают, обещая скидки на рыбное меню, а на граффити появляются русалки и тритоны. Маркетинг как он есть.



КОГДА береговая линия уходит на излом и пляжные районы сменяются обшарпанными складами, мы встречаем эту потертую, но все еще излучающую позитив надпись. Этот город мало любить, его нужно обожать.

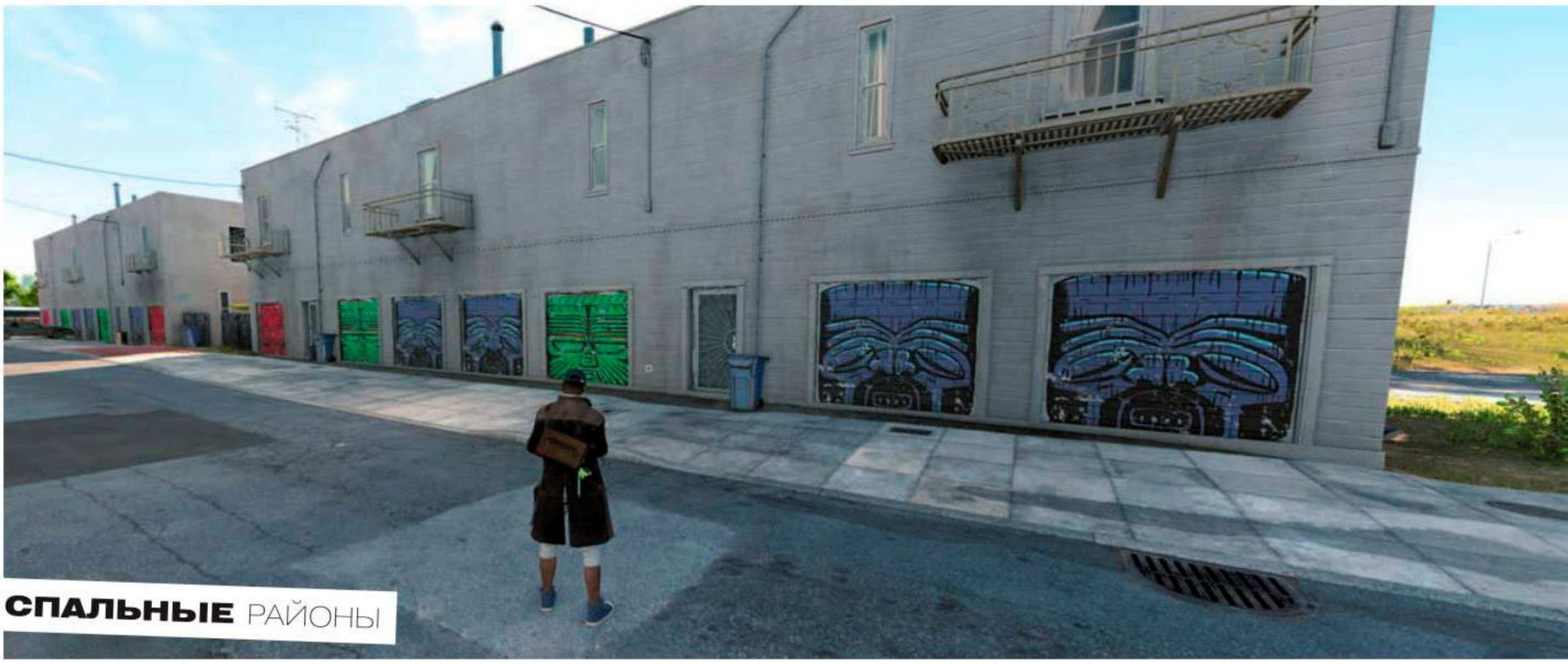
БОГИ И ДЕМИУРГИ

329 м

ХУДОЖНИКИ Сан-Франциско часто обращаются к религиям в поисках новых сюжетов и вдохновения. Этот переулок защищает от зла богиня индейцев майя. Пусть ее имя уже никто не помнит, потомки древних индейцев могут рассчитывать на покровительство. Флаги Пуэрто-Рико и Мексики (хотя и незаконченный) тонко намекают на то, что Калифорния не всегда принадлежала США.

НЕСКОЛЬКО КВАРТАЛОВ, и мы переходим на светлую сторону. Хотя это как посмотреть. Древние верования в латиноамериканской культуре тесно сплелись с христианством. Культ Санта Муэрте – самый оригинальный пример этого союза. Изображения Девы Марии с ликом смерти можно увидеть даже в приличных кварталах.

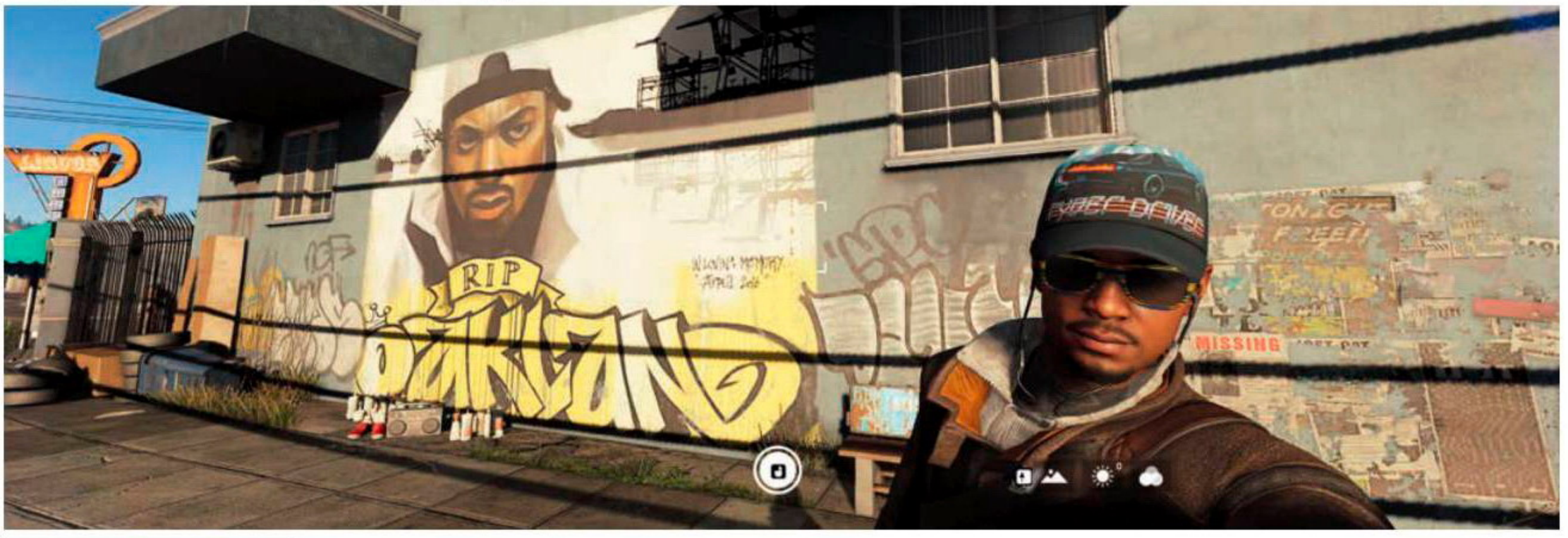
НЕЛЬЗЯ ВЛОЖИТЬ в игру столько прекрасного стрит-арта и забыть о себе любимых. Без пасхалок – никуда. Не удивимся, если теперь узнаем разработчиков на улице после этого граффити.



СПАЛЬНЫЕ РАЙОНЫ

ЕСЛИ БЫ гаражи были людьми, у них были бы очень грустные рожи, подумал один райтер – и придал каждому боксу в переулке свой характер. Обычная стоянка теперь напоминает индейское стойбище.

ВЫНЕСТИ ЗОНУ комфорта за пределы родной квартиры под силу не всем: не каждый дом может похвастаться чистыми подъездами и аккуратным газоном во дворе. Жители Калифорнии – кто во что горазд! Одни оставляют за собой горы мусора, другие делают скучные пригороды хоть немного, но веселее. Самоиронии им не занимать, поэтому тихий перекресток украшает вот такой пейзаж.



ГРАФФИТИ, СВЕЧИ И МАГНИТОЛА – дань памяти погибшему рэперу. В Окленде начинали свой творческий путь многие исполнители, включая погибшего в перестрелке The Jacka. Похоже, в мире Watch Dogs 2 у него тоже были поклонники.

■■■

РАЙТЕРЫ добрались до каждого закоулка. Ни высота десятого этажа, ни сторожевые собаки для них не помеха. Любопытство и тяга к искусству приведут вас и в другие красивые места – для этого не обязательно следовать нашему маршруту. Пара дней в игре, и вы сами сможете водить экскурсии. ■

ХАКНУТЬ ВСЕХ И КАЖДОГО

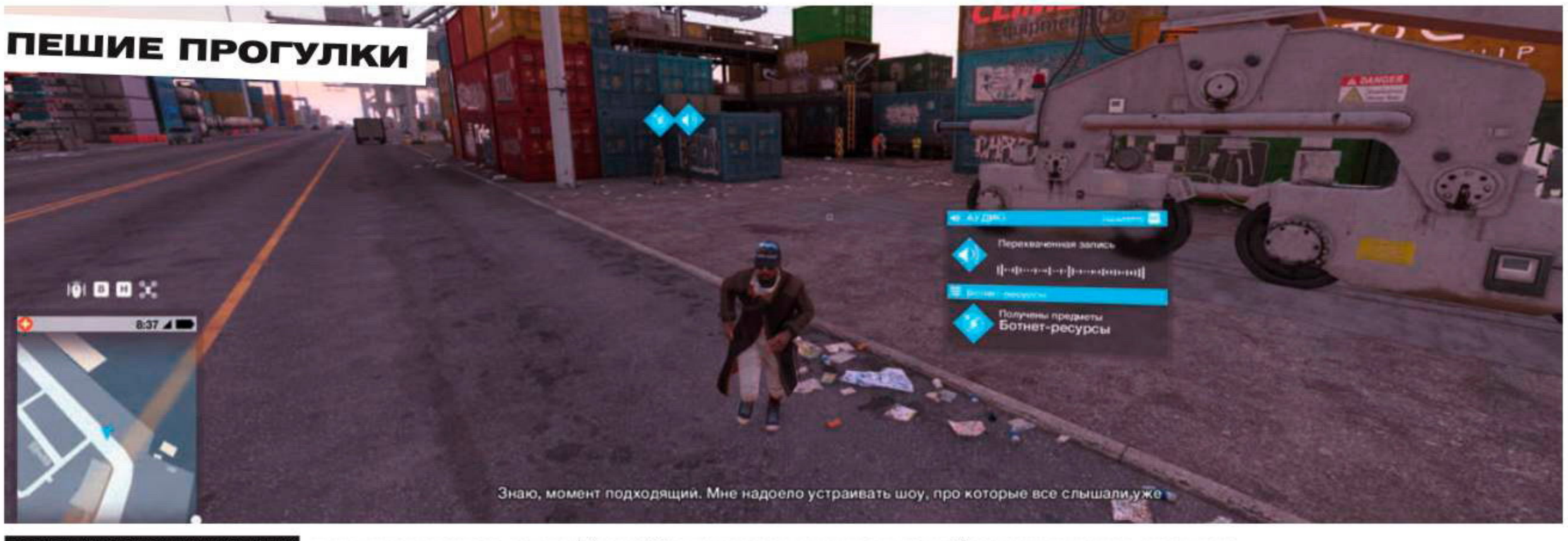
УРОКИ МАСТЕРСТВА В WATCH DOGS 2

ПАВЕЛ ИЛЬИН

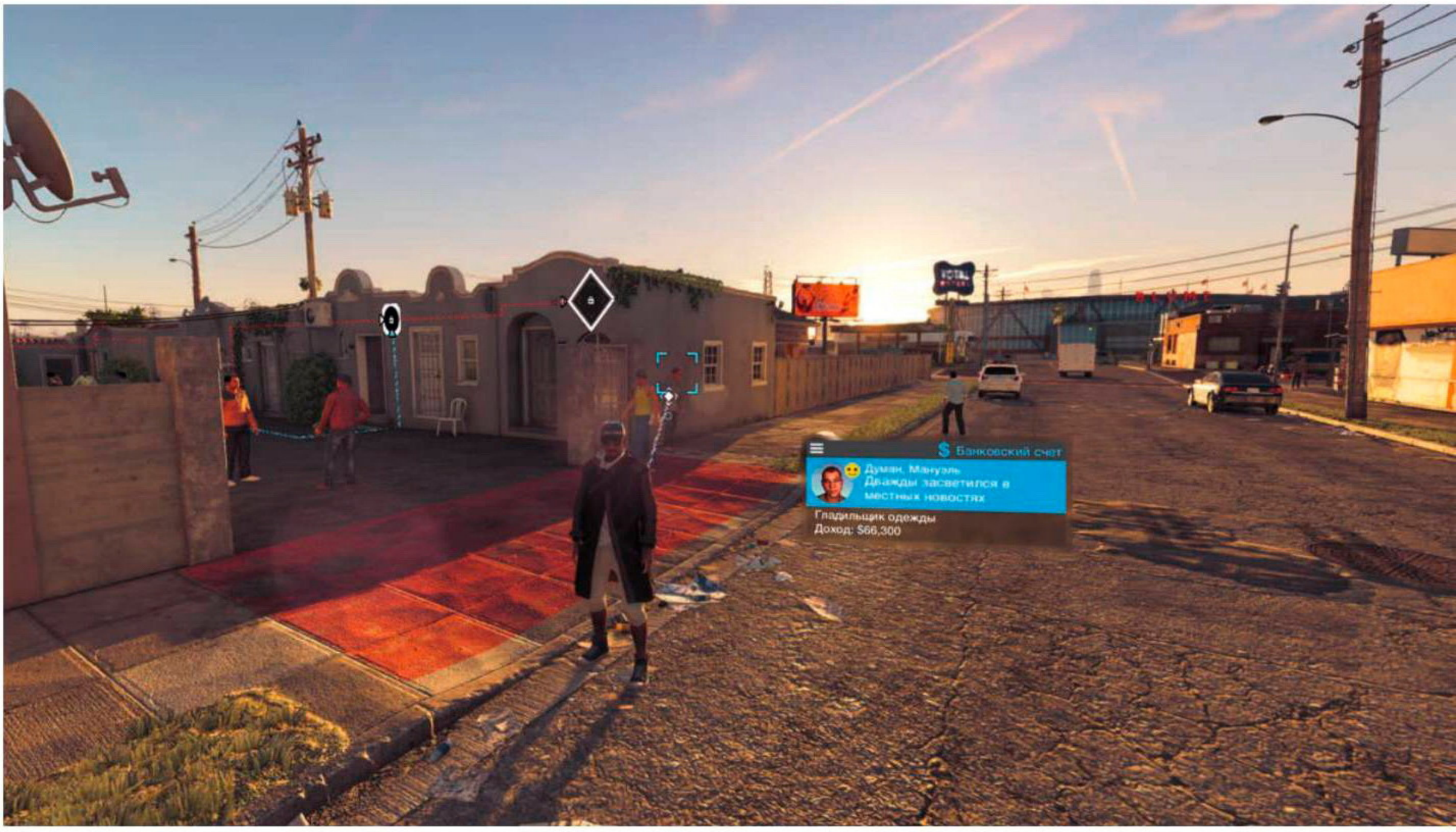
Единая городская сеть ctOS сделала жизнь комфортной и быстрой. Служба вызова такси, интернет-магазины, социальная сеть и лучшие в мире радиостанции работают на одном и том же программном обеспечении. Общая платформа позволяет внедрять новые приложения с невероятной скоростью... и прямо-таки упрашивает хакеров испробовать ее недокументированные возможности. В мире **Watch Dogs 2** стоит всегда быть начеку. Лучше встретить бандитов в переулке, чем попасться на глаза парню в очках и капюшоне. Наш сегодняшний курс посвящен технике электронной безопасности.

ПРОВЕРЯЕМ НА ПРОЧНОСТЬ ctOS С МОНИТОРОМ LG ULTRAWIDE

Добраться до спрятанных ключей доступа и самых охраняемых консолей непросто. С широкоформатным монитором LG UltraWide вы забудете, что такое периферийное зрение: взломав камеру, выпустив джампер или геликоптеры, вы всегда будете уверены, что ваш угол обзора – самый широкий из возможных. Противник готовит засаду? Полицейская машина едет по параллельной улице? Вы точно не пропустите нужный момент и успеете среагировать. В режиме «орлиного зрения» увидите еще больше и будете готовы с ходу сложить вместе все части головоломки.

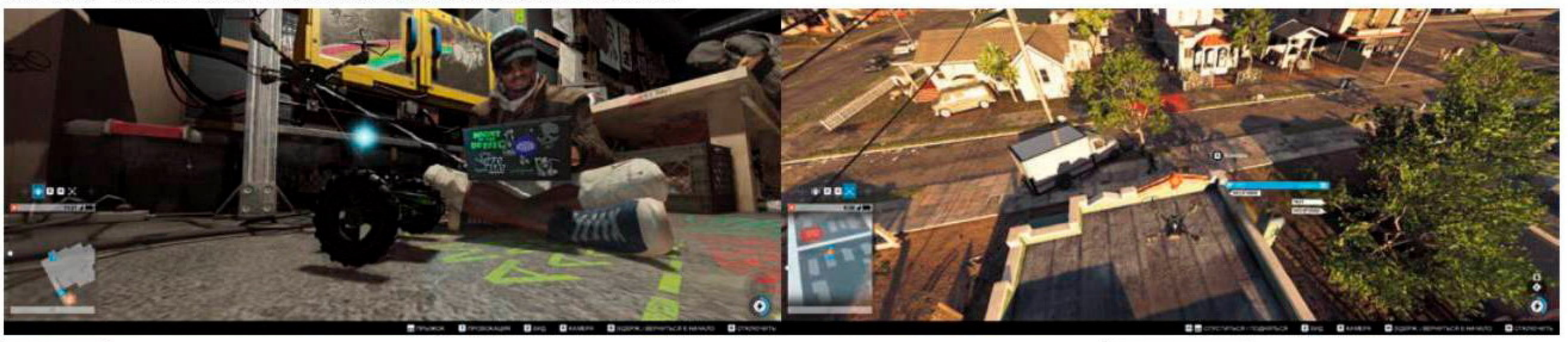


ЛЮДЯМ СОВЕРШЕННО НЕВДОМЕК, что вы присматриваете за ними! Иногда Маркусу удается подслушать важный звонок или увидеть строку чата. Дела житейские: ссоры любовников, шутки, разнарядки от начальства.



ХАКНУТЬ в Watch Dogs 2 можно всех и каждого. Преуспевающие бизнесмены «поделятся» деньгами, владельцы мощных смартфонов увеличат ресурсы вашей ботнет-сети, а самые общительные натуры даже подкинут квест-другой. Будьте бдительны: достав пушку или приковав к себе внимание другим способом, вы заставите прохожих вызвать полицию или убежать куда подальше. Хотя дальность сенсоров позволит вам взломать софт с другого края оживленной площади.

НЕ СТОИТ штурмовать охраняемые здания через парадный вход. Десяток охранников разберется с Маркусом в два счета. Проще и интереснее воспользоваться чудом техники, роботом-джампером. Маленький пронырливый спутник хакера может путешествовать по вентиляции, по трубам и опустевшим каналам и, как только доберется до ноутбука или щитка, – выкрасть нужную информацию или устроить короткое замыкание.



ОХРАННИКИ реагируют на присутствие робота весьма бурно. Большинство пытается обезвредить его, пнув или ударив чем-нибудь тяжелым. Поэтому лучше не попадаться им на глаза.

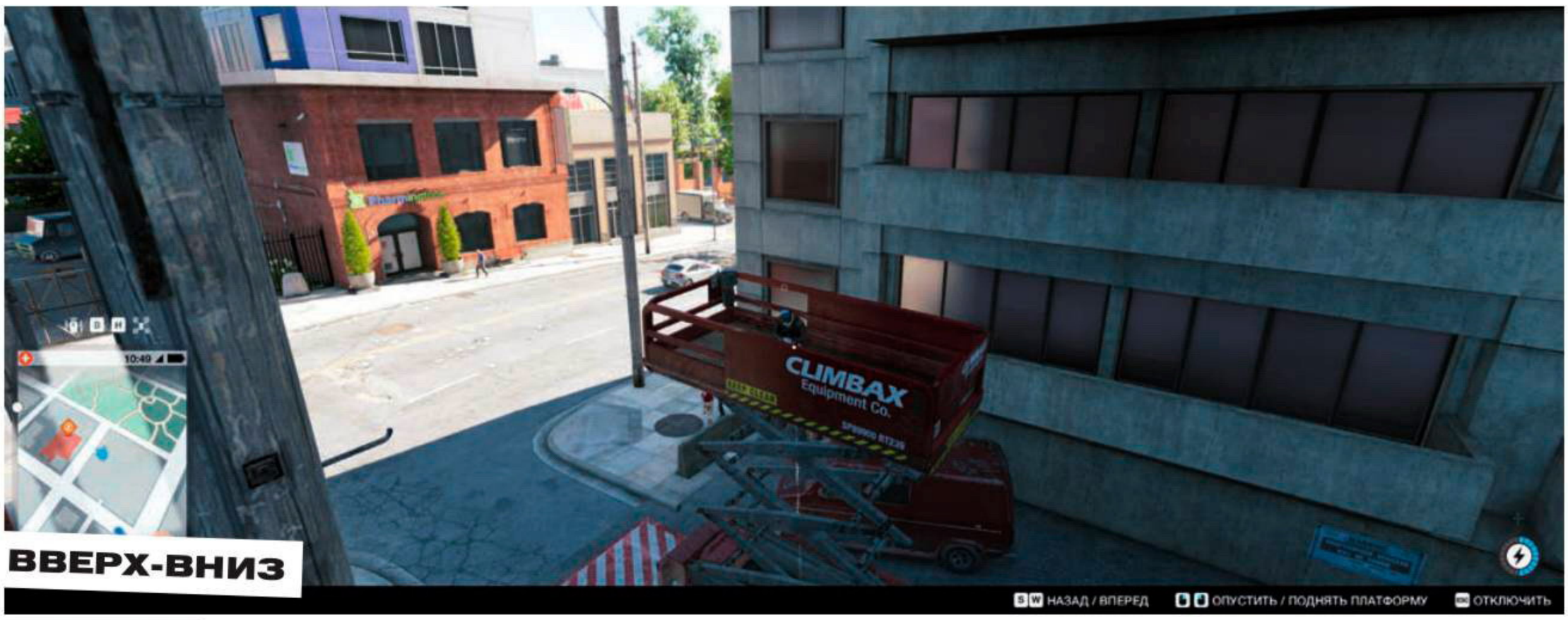
НАКОПИВ ДЕНЕГ, вы можете добавить в свой арсенал летающего дрона, и вам станут не страшны никакие испытания.

НЕ ОТПУСКАЯ РУЛЯ

КТО СКАЗАЛ, что хакеры любят сидеть дома? Прокатиться с ветерком по мосту на реквизите к невышедшему фильму вполне достойное развлечение для ребят из DedSec. От любимого занятия, взлома всего и вся, отрываться не придется. Нажатие заветной кнопки чуть замедляет время, можно успеть выбрать нужный пункт и успеть вписаться в поворот.

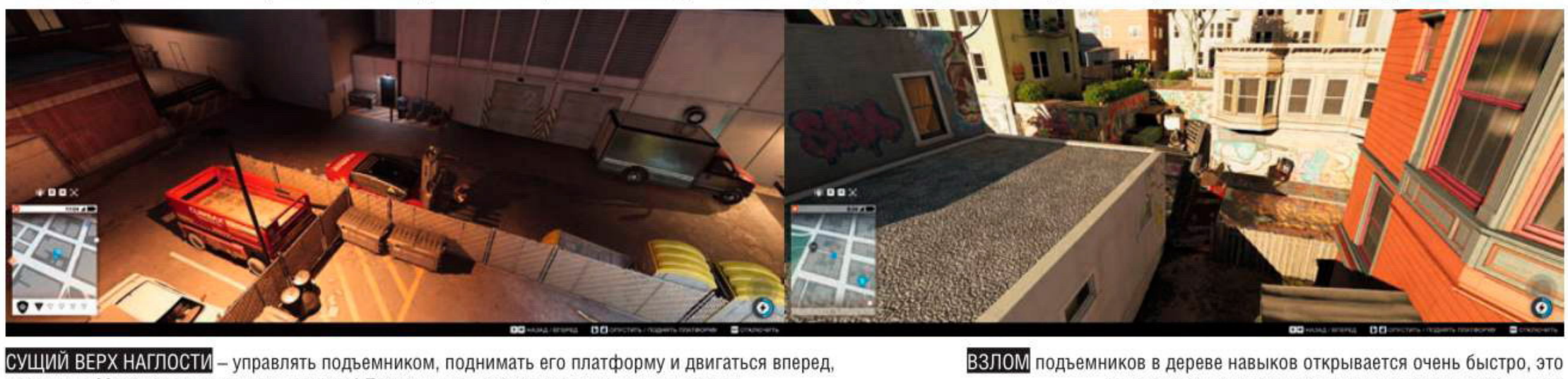
АРСЕНАЛ у Маркуса приличный. Можно по старинке взломать светофоры, создав на дороге пробку или аварию. Или найти под асфальтом трубу с паром и устроить настоящее представление.

ЕСЛИ СВОИ КОЛЕСА ДАЛЕКО, поможет приложение в смартфоне. Никаких назойливых таксистов, Маркус управится с поданной машиной сам.



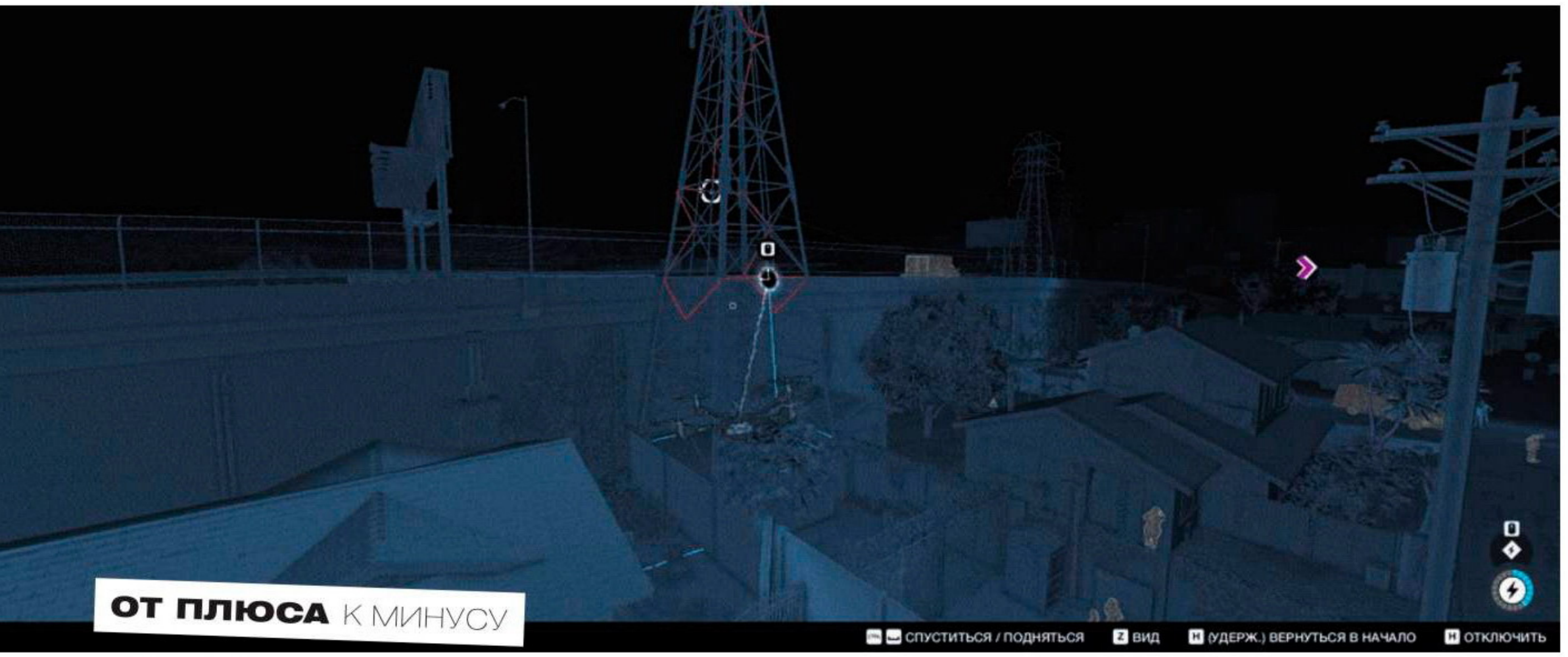
ВВЕРХ-ВНИЗ

САМОЕ ОРИГИНАЛЬНОЕ и полезное средство перемещения в игре – подъемник. Этот маленький неповоротливый броненосец дорожных служб может доставить Маркуса к спрятанным очкам навыков, уберечь от погони и перенести тяжелый груз. Низкая скорость компенсируется большой проходимостью, к тому же подъемники встречаются на участках, свободных от машин.



СУЩИЙ ВЕРХ НАГЛОСТИ – управлять подъемником, поднимать его платформу и двигаться вперед, даже если Маркус сам находится наверху! Прекрасный повод сделать отличные снимки.

ВЗЛОМ подъемников в дереве навыков открывается очень быстро, это одна из самых полезных и веселых технологий в игре.



ОТ ПЛЮСА К МИНУСУ

СЮЖЕТНЫЕ МИССИИ потребуют от вас особого внимания. Десятки противников, пункты охраны и блокпосты, запертые двери и решетки вентиляции – проникновение на территорию вотчины корпораций похоже на сборку кубика Рубика: каждое продуманное действие приносит новые проблемы, но подводит ближе к финалу. Одним кликом не получится взломать защищенную сеть, к ней придется подбирать ключик.

ЧТОБЫ НАПРАВИТЬ ПОТОКИ в нужную сторону, требуется время и терпение. Задачка кажется простой – знай себе переворачивай уголки, пока синие линии не сойдутся вместе.

ТОЛЬКО КАК это сделать незаметно, если по комнате гуляют ребята с пушками? Можете остановить их меткими выстрелами из тазера, но лучше попробуйте свои силы и останьтесь незамеченным. Вы же хакер, а не убийца.

■ ■ ■

WATCH DOGS 2 поощряет разные подходы к игре, большинство заданий можно пройти не только без убийств, но и не потревожив ни одного охранника. Пользуйтесь хакерским арсеналом Маркуса осторожно, открывайте новые таланты и заранее ищите пути отхода. Тогда секреты корпораций станут вашими, притом без единого выстрела! ■

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

Лучшее железо-2016

Процессор. Intel Core i7-6950X

Открывает наш топ процессор **Intel Core i7-6950X** – флагманское решение производителя для экстремалов, премиальное не только по цене, но и по характеристикам. За 100 тысяч рублей можно собрать приличный компьютер, что уж говорить о единственном чипе! С другой стороны, в глазах оверклокеров модель свою стоимость оправдывает по полной программе.

Core i7-6950X базируется на микроархитектуре **Broadwell-E**, являющейся доработкой **Haswell** по следам 14-нанометрового техпроцесса. Чипсет и платформа – по-прежнему **Intel X99** и **LGA2011-v3**. Казалось бы, встаем и расходимся, но не тут-то было… Куда важнее, что перед нами десятиядерный (!) кристалл с поддержкой **Hyper-Threading**, то есть без пяти минут ядерная бомба.

Частота Core i7-6950X по сравнению с собратьями не ухнула вниз: 3 ГГц в стандартном режиме, 3,5 ГГц – под **Turbo Boost 2.0**. Еще только в чипах Broadwell-E реализована занятная технология **Turbo Boost Max 3.0**, позволяющая одному ядру ускоряться до 4 ГГц. По сравнению с Core i7-5960X новинка уменьшилась втрое, а увеличение числа ядер не отразилось на расчетной мощности – те же 140 Вт. Короче, оверклокеры, вот оно, поле экспериментов.

Производительность Core i7-6950X, разумеется, подросла в сравнении с предшественниками, но почувствовать разницу удастся лишь в профессиональных приложениях. Разработчики же обычно оптимизируют требовательные игры под четырехъядерные чипы. Безусловно, Core i7-6950X отнюдь не массовый продукт, чуть ближе к народу его коллеги по линейке – **i7-6900K**, **i7-6850K** и **i7-6800K**. Стоят они существенно дешевле, но дают возможность живьем распробовать передовые наработки Intel.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Broadwell-E
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA2011-v3
- **Количество ядер/потоков:** 10/20 шт.
- **Базовая частота:** 3 ГГц
- **Максимальная частота:** 3,5 ГГц
- **L3-кэш:** 25 МБ
- **Количество каналов памяти:** 4 канала DDR4-2400/2133
- **Количество поддерживаемых линий PCIe 3.0:** 40 шт.
- **Теплопакет (TDP):** 140 Вт
- **Цена:** 106 500 рублей (1723 $)

Материнская плата. ASUS ROG Rampage V Edition 10

Место рядом с Intel Core i7-6950X по праву занимает **ASUS ROG Rampage V Edition 10**. Анонс материнки прозвучал на июньской **Computex 2016**, – производитель, во-первых, данным релизом отпраздновал 10-летие серии **Republic of Gamers**, во-вторых, заменил новинкой топовую **ROG Rampage V Extreme**. Как и Core i7-6950X, свежая плата адресована энтузиастам.

Бегло оценить функциональные возможности вы можете в техническом описании рядом с текстом. Мы же отметим, что материнка готова принять до четырех видеокарт в режиме SLI и до 128 ГБ оперативки на восьми модулях (порты, кстати, можно отключать). На комплектацию тоже грех жаловаться – тут и флэшка с программами и драйверами (не DVD – в кои-то веки), и сменившая «разгонную» OC Panel плата Fan Extension, подразумевающая подключение дополнительных вертушек, и модуль-коробочка для наушников SupremeFX Hi-Fi – подключается она по USB, а устанавливается в 5,25-дюймовый отсек.

Несомненное преимущество ROG Rampage V Edition 10 – обилие дополнительных опций. К примеру, модель снабжена кнопкой **Retry**, перезагружающей систему при зависании и отсутствии реакции со стороны **Reset**.

Наконец, как и подобает нишевому продукту, ROG Rampage V Edition 10 отличает вездесущая подсветка. Речь о собственных лампочках, лентах и поддержке сертифицированных корпусов под такими узнаваемыми брендами, как **Deepcool** и **IN WIN**.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Haswell-E, Broadwell-E под LGA2011-v3
- **Формфактор:** EATX
- **Чипсет:** Intel X99
- **Оперативная память:** 8x DDR4 (до 128 ГБ)
- **Слоты PCIe:** 4x PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x4, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 10x SATA Rev. 3, M.2, U.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** SupremeFX
- **Сеть:** Intel I218-V, Intel I211-AT, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Задняя панель:** 2x USB 3.1 Type A, 2x USB 3.1 Type C, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x LAN, PS/2, S/PDIF-out, 5x 3,5-мм джек
- **Размеры:** 305x272 мм
- **Цена:** от 39 000 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GP104
- **Количество транзисторов:** 7,2 млрд
- **Техпроцесс:** 16 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2560 шт.
- **Частота графического ядра:** 1607 (1733 – boost) МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5X, 8 ГБ
- **Частота памяти:** 10 000 МГц
- **Шина данных:** 256 бит
- **Количество текстурных блоков:** 160 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 64 шт.
- **Интерфейс:** PCIe 3.0 x16
- **Энергопотребление:** 180 Вт
- **Цена:** 37 000 рублей (599 $)

Видеокарта. NVIDIA GeForce GTX 1080

В случае лучшей видеокарты выбор очевиден уже не один месяц – само собой, это **NVIDIA GeForce GTX 1080**. Флагман «тысячной» линейки без труда затыкает за пояс и GTX 980, и GTX 980 Ti.

Ускоритель основан на микроархитектуре **Pascal**, во многом копирующей **Maxwell**, но при этом произведенной по 16-нанометровому техпроцессу. Среди фишек новой микроархитектуры – тесная дружба с мультимониторными системами и VR, поддержка инструмента **Ansel** (позволяет делать скриншоты со свободной камерой и применять на них кучу фильтров) и **Fast Sync** (не ограничена 60 кадрами в секунду, в отличие от V-Sync), а также других специфичных технологий.

В играх флагманский GPU показывает то, что от него ждали, и даже немного больше. Судя по нашим тестам, Full HD-разрешение для GTX 1080 – как утренняя зарядка. Если у вас монитор 1920x1080, то покупать новинку попросту нет смысла. Карточка начинает дышать во всю грудь только в QHD, с боем расправляясь с любыми играми на максимальных настройках. Ну а для полного счастья в 4K понадобится пара GTX 1080 в SLI: мышц у одной карточки маловато, хотя она и существенно превосходит GTX 980 Ti, гарантируя 35–45 fps в современных проектах.

Суммируя, отметим, что место в топе года GTX 1080 заслужила не только из-за производительности и энергоэффективности. Внешний вид тоже нареканий не вызывает, а бесшумная работа – дополнительный жирный плюс в «зачетку».

Жесткий диск. Модели Western Digital и Seagate на 10 ТБ

Рынок жестких дисков поделен между тремя китами – **Western Digital**, **Seagate** и **Toshiba**. Инновации в его рамках редки, так как главные вершины вроде бы покорены, а до SSD по скорости все равно не дотянуться. Тем не менее мини-революции все еще происходят: в этом году потребительским моделям покорился рубеж в 10 ТБ. Что интересно, скачок получился быстрым, ведь только в 2015-м HDD добрались до отметки 8 ТБ.

Первенцем стала модель **HGST Ultrastar He10** (HGST принадлежит Western Digital), представленная на исходе прошлого года и поступившая в продажу в нынешнем. За ней последовали **Western Digital WD101KRYZ** из серии **Gold** и несколько устройств от **Seagate**.

Объединяет эти винчестеры вот что (помимо емкости, само собой) – технология перпендикулярной магнитной записи и заполнение герметичного корпуса гелием. Плотность гелия в несколько раз ниже плотности воздуха, отсюда, к примеру, такие плюсы, как снижение вибрации, шума и расхода энергии.

Модели WD и Seagate пересекаются по ряду характеристик – здесь приличная скорость передачи данных (249 МБ/с), буфер в 256 МБ, подсоединение по интерфейсу SATA Rev. 3, пятилетняя гарантия, заявленные 2,5 миллиона часов наработки на отказ и др. Стоимость у них тоже одинаковая – в районе 35 000 рублей. С покупкой, впрочем, можно не торопиться, в ближайшие годы производители нацелились покорить 20 ТБ, так что в скором времени цены поползут вниз.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** SSD
- **Формфактор:** M.2 / карта расширения PCIe
- **Емкость:** от 128 ГБ
- **Скорость чтения:** до 2,6 ГБ/с
- **Скорость записи:** до 1,6 ГБ/с
- **Чипы памяти:** 15-нм MLC NAND (Toshiba)
- **Контроллер:** Toshiba TC58NCP070GSB
- **Интерфейс:** PCIe 3.0 x4
- **Протокол:** NVMe
- **Кэш-память:** 512 МБ LPDDR3
- **Гарантия производителя:** пять лет
- **Размеры:** 80x22x2,2 мм (без платы)
- **Вес:** 7 г
- **Цена:** от 8000 рублей (120 €)

Твердотельный накопитель. Toshiba OCZ RD400

А вот в секторе твердотельных накопителей нам легко удалось определиться не с тенденцией, а с конкретной моделью – речь о **Toshiba OCZ RD400**. Как вы наверняка помните, Toshiba в 2014 году поглотила OCZ, так что на данный момент от американской компании остался только славный бренд, производством же и выпуском дисков ведают японцы. Описываемая модель – наследница линейки **RevoDrive**, хорошо знакомой энтузиастам.

OCZ RD400 – NVMe-накопитель, подключаемый к слоту M.2 или, через специальный адаптер, к PCIe 3.0 x4. Объем варьируется от 128 ГБ до 1 ТБ, а переходник нужно докупать отдельно. Главное преимущество устройства – в наличии дополнительного охлаждения.

Стоимость OCZ RD400 стартует с 120 евро – это дороже, чем в случае с SATA SSD. Но и преимущества устройства налицо: скорость чтения в случае модели емкостью 512 ГБ может доходить до сумасшедших 2,6 ГБ/с, а записи – 1,6 ГБ/с. Главное, что перед нами не экспериментальный образец, а вполне себе массовое решение. Вероятно, PCIe со временем заставит забыть о привычных интерфейсах накопителей – рынок SSD как никогда близок к большим переменам, в том числе по милости OCZ RD400.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** IPS
- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек, линейный выход
- **Энергопотребление:** 49 Вт
- **Размеры:** 83x45x28 см (с подставкой)
- **Вес:** 8,6 кг (с подставкой)
- **Цена:** от 45 000 рублей

Монитор. LG 34UC79G

В номинации «Лучший монитор» наши симпатии достались **LG 34UC79G**. Сейчас объясним почему.

LG 34UC79G – широкоформатный, да еще и изогнутый игровой дисплей, выхода которого мы очень долго ждали, и ожидания он оправдал с лихвой. LG наконец-то рискнула поднять частоту развертки с 60 до 144 Гц и не поскупилась на IPS-матрицу. В итоге – плавная картинка с реалистичной цветопередачей и практически максимальными углами обзора. Разрешение не совсем стандартное – 2560x1080, требует привыкания. Картину дополняет геймерская технология **AMD FreeSync**, эффективно борющаяся с задержками изображения.

Как видите, в LG 34UC79G собраны передовые игровые технологии плюс фирменные разработки, упрощающие нам жизнь. Выглядит монитор тоже хорошо – аккуратно, сурово и стильно. Стыдно за него точно не станет.

Ноутбук. MSI GT62VR 6RE Dominator/Pro

Выбирать игровой ноутбук для себя – та еще морока. А теперь представьте, каково нам думать над лучшей моделью года? Впрочем, на сей раз долго мучиться не пришлось. Установка была такая: что-нибудь, по мощности не уступающее игровому PC. Кандидат нашелся быстро, слава микроархитектуре Pascal и тренду на лэптопы с настольными видеокартами, – **MSI GT62VR 6RE Dominator/Pro**.

С графического ускорителя и начнем. MSI GT62VR получил настольную **GeForce GTX 1070** с 8 ГБ GDDR5X и чуть урезанной частотой (1600 МГц). В паре с четырехъядерным реактором **Core i7-6820HQ** и 32 ГБ оперативной памяти стандарта DDR4 графический чип способен гарантировать 50 fps в разрешении QHD и стабильные 60 к/с в Full HD. Да что там, даже 4K с MSI GT62VR не кажется неприступной крепостью. Лэптоп выдает 25–35 fps, и этой скорости достаточно, чтобы проходить сингл в сюжетных AAA-играх. Ultra HD мы привели в пример не просто так: MSI GT62VR получил IPS-матрицу разрешением 3840x2160. А еще изображение через HDMI 1.4 и Mini DisplayPort 1.2 можно вывести на пару дисплеев, собрав мультимониторную конфигурацию.

Важное слагаемое успеха – качественная клавиатура, в данном случае от **SteelSeries**. Выделим удобную раскладку с отдельным цифровым блоком, комфортную сенсорную панель и возможность перепрограммировать и наградить макросом любую кнопку благодаря программе **SteelSeries Engine**.

Для полного счастья MSI запихнула в корпус HDD на 1 ТБ и SSD на 512 ГБ, а затем взяла и навесила неприличный в условиях кризиса ценник на 157 000 рублей (уж не знаем, сколько там производитель накинул за снятие запрета на разгон процессора и GPU). Если считаете, что тайваньцы переборщили, обратите внимание на вариации MSI GT62VR с Full HD-матрицей, CPU попроще и меньшим объемом оперативки и хранилища. Результат от этого не изменится – получите на руки игровой компьютер, в меру компактный и тихий.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 3840x2160, IPS
- **Процессор:** Intel Core i7-6820HQ (4 ядра, 8 потоков, 2,7–3,6 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1070 (8 ГБ GDDR5X)
- **Система хранения данных:** 512 ГБ (SSD), 1 ТБ (HDD)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, LAN
- **Разъемы:** USB 3.1 Type-C, 3x USB 3.0, USB 2.0, 4x 3,5-мм джек, HDMI 1.4, Mini DisplayPort 1.2, LAN, SD-кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера (Full HD), подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Габариты:** 39x26,6x4см
- **Вес:** 3 кг
- **Цена:** 157 000 рублей (2540 $)

Джойстик. Saitek Pro Flight X-56 Rhino HOTAS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип контроллера:** проводной
- **Совместимость:** PC, Mac
- **Конструкция:** джойстик + рычаги управления двигателем
- **Подключение к компьютеру:** 2x USB
- **Количество осей:** 13
- **Количество кнопок:** 31
- **Дополнительно:** поддержка макросов
- **Цена:** 17 000 рублей

Наш выбор по итогам 2016 года в категории «Джойстик» стандартным не назовешь. Приняв во внимание популярность космосимов и авиасимов, мы решили выдвинуть на звание лучшего **Saitek Pro Flight X-56 Rhino HOTAS**.

Выглядит модель аккуратно и внушительно. С ней компьютерный стол мигом преображается в приборную панель межзвездного крейсера. Конструктивно, как и X-55, X-56 состоит из пары блоков – главной ручки и модуля с рычагами управления двигателем. К PC/Mac оба устройства независимо подключаются по USB.

Среди нововведений манипулятора выделим два: это пара стиков под большие пальцы, здорово облегчающих сложные маневры, и поддержка шлемов виртуальной реальности. Та же **Elite Dangerous** разрабатывается с учетом **HTC Vive** и **Oculus Rift**, так что нечего удивляться. Ну а в качестве приятного дополнения – светодиодная RGB-подсветка.

В связи с адаптацией под VR специалисты Saitek пересмотрели расположение некоторых элементов. Все кнопки тут, кстати, программируемые, поэтому вы наверняка без труда настроите X-56 под себя.

При взгляде на чертову прорву переключателей и регуляторов у неподготовленного человека, наверное, случится сердечный приступ. Но для поклонника летных симуляторов это необходимый прожиточный минимум. Очевидно, что устройство рассчитано на тех, кто сутками зависает в **War Thunder**, **No Man's Sky** и **Microsoft Flight Simulator X**. Хорошая новость для них – ценник не назовешь космическим, но при этом серьезных конкурентов у X-56 попросту нет.

Смартфон. Samsung Galaxy S7

«Смартфон года» мы могли бы присудить какому-нибудь вызову индустрии наподобие модульного **LG G5**, однако вовремя одумались и подыскали кандидата более серьезного, внушительного и популярного. Им оказался **Samsung Galaxy S7**.

Samsung упростила свою флагманскую линейку до двух моделей – S7 и **S7 Edge** с загнутым по бокам дисплеем. Изменения в них, с одной стороны, стандартные. Это похорошевший дизайн (корейцы скруглили углы) и развившее мускулы железо. Galaxy S7 работает на восьмиядерном **Exynos 8890** при поддержке 4 ГБ оперативки и арьергардом в виде 32 ГБ флэш-памяти.

С другой же стороны, производитель позаботился о влагозащите (IP68), внял просьбам трудящихся насчет разъема micro-SD и основательно поработал над тыловой камерой, сократив время фокусировки и с чувством утопив ее в корпус. Нелишне упомянуть и Game Launcher с нужными нашему брату-геймеру опциями записи видео и отключения основных кнопок, чтобы случайное нажатие не выкинуло из игры.

А вот от сильных мест предшественника Samsung отказываться не стала – так, гладить придется знакомый 5,1-дюймовый Super AMOLED-экран разрешением 1440x2560. На выходе получился этакий причесанный смартфон без явных минусов и компромиссов по части начинки и внешности. Инновации? Нет их. Есть за что ругать? Тоже нет. Итог: Galaxy S7 – без вопросов лучший смартфон 2016 года.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Дисплей:** 5,1 дюйма (1440x2560), Super AMOLED
- **Процессор:** Exynos 8890 (4 ядра ARM Cortex-A57, 2,6 ГГц, + 4 ядра ARM Cortex-A53, 1,6 ГГц)
- **Графика:** Mali-T880 MP12
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Встроенная память:** 32 или 64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, оптическая стабилизация), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** 2G GSM 850/900/1800/1900 МГц, 3G HSPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, 4G LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2, NFC
- **Навигация:** GPS, A-GPS, Beidou, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Операционная система:** Android 6.0 Marshmallow + Samsung TouchWiz
- **Размеры:** 14,2x7x0,8 см
- **Вес:** 152 г
- **Цена:** 50 000 рублей

Проектор. Acer Predator Z850

Проекторы во многом превосходят традиционные мониторы и телевизоры (прежде всего гарантируя глубокий эффект погружения), из-за чего мы не удержались и ввели под них отдельную номинацию. Тем более на примете достойная игровая модель – **Acer Predator Z850**.

Да-да, вы не ослышались, Acer называет Predator Z850 именно геймерским проектором. Вместо привычной лампы он снабжен лазером и готов выдавать четкую картинку разрешением 1920x720 (а если понадобится, то 1920x1200). При этом видеополотно диагональю три метра получается с расстояния всего 47 см. Вывод прост: Predator Z850 не придется ставить в другой конец комнаты или вешать под потолок. Меньше суеты, уже радует.

Общая яркость картинки, выдаваемой Predator Z850, равняется 3000 лм, а срок службы источника света производитель заявляет в районе 20–30 тысяч часов. На выбор, кстати, самые разные варианты подключения, от RCA до HDMI. Исключительно на вашей совести – покупка **WirelessHD Kit**, комплекта из приемника и передатчика беспроводного сигнала в 1080p. Потратите лишние деньги, зато забудете о возне с кабелями.

Еще один потенциальный минус проекторов, шумная работа, в случае Predator Z850 почти не ощущается (33 дБ). Впрочем, подобные мелочи меркнут на фоне стоимости устройства – 400 000 рублей в российских торговых сетях. Для лазерных проекторов в таком ценнике нет ничего удивительного, а вот обычную Full HD-модель можно приобрести за 60–70 тысяч нацвалютой. В общем, опробуйте технологию у знакомых, а там уж решайте – стоит приблуда своих денег или нет. Как нам кажется, полполосы «Игромании» она точно заслуживает. Цену же оставим на совести Acer.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология:** DLP
- **Разрешение:** 1920x720 (максимум 1920x1200)
- **Размер проецируемого экрана:** 0,14–3,33 м
- **Фокусное расстояние:** 0,35–0,59 м
- **Оптическое увеличение:** до 1,1
- **Яркость:** 3000 лм
- **Контрастность:** 100 000:1
- **Ресурс лампы:** 20–30 тыс. часов
- **Разъемы:** 2x D-sub (VGA), 2x HDMI (MHL), USB 2.0, mini-USB 2.0, LAN, RCA, 3,5-мм джек, RS-232
- **Комплектация:** кабель питания, VGA-кабель, пульт ДУ
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, встроенный динамик 10 Вт
- **Размеры:** 38,3x31x9,6 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 400 000 рублей

Компьютер. MSI Aegis Ti, EvoPC Smaug

Честь замкнуть наш железный топ выпала сразу двум моделям – игровым компьютерам **MSI Aegis Ti** и **EvoPC Smaug**. Как известно, в Москве на ниве сборки сверхпроизводительных PC трудится не одна и не две фирмы, и, поверьте, монстры стоимостью от ста тысяч до миллиона рублей расходятся очень быстро. Жаль только, действительно оригинальные модели, как упомянутые выше, встречаются редко.

MSI Aegis Ti приглянулся нам по ряду причин. Во-первых, необычным дизайном – нечасто встретишь футуристический Middle Tower, исполненный в виде шлема какого-нибудь супергероя. Во-вторых, внутренности компьютера разбросаны по двум отсекам, причем пара разогнанных **MSI GeForce GTX 1080 GAMING X** довольствуется собственной «каютой». Наконец, радует система охлаждения – хотя бы тем, что напряжение с процессора снимает не привычный кулер, а СВО. Топовое железо позволяет MSI Aegis Ti держаться молодцом в 4K на максималках в жутко прожорливых играх – и мы не о 30, а о 50–60 fps.

Что же касается EvoPC Smaug, то это в буквальном смысле слова чудовище. Вы только посмотрите на него: корпус натурально украшен здоровенной фигурой дракона из пескобетона. Но этим достоинства не исчерпываются. Базой декоративному крылатому монстру служит не менее монструозная **ASUS Rampage V Extreme** с 32 ГБ ОЗУ и шеренгой из четырех **GeForce GTX 980 Ti** в Quad SLI. Заставить данную систему поморщиться в 4K могут разве что какие-нибудь вредные тяжеловесы с пробелами по части оптимизации. Но и отвалить за эту роскошь предстоит по-королевски – свыше 900 000 рублей. Такие модели появляются в продаже вряд ли чаще раза в год, поэтому место в топе, мы считаем, EvoPC Smaug достоин. ● *Ярослав Гафнер*

MSI Aegis Ti

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel Z170
- **Процессор:** Intel Core i7-6700K (4 ядра, 4–4,2 ГГц)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** 2x MSI GeForce GTX 1080 GAMING X 8G (1607–1922/10 000 МГц, 8 ГБ GDDR5X)
- **Дисковая подсистема:** 2x 256 ГБ (NVMe SSD) в Super RAID 4, 2 ТБ (HDD)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1, LAN
- **Разъемы (спереди):** USB 3.1 Gen 1, USB 3.1 Gen 2, USB 3.1 Gen 2 Type-C, 2x 3,5-мм джек, HDMI
- **Разъемы (сзади):** 4x USB 2.0, 4x USB 3.1 Gen 1, PS/2, LAN, аудио
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** годовая лицензия на XSplit Gamecaster, DVD-RW
- **Блок питания:** 850 Вт
- **Габариты:** 51x19,5x50,6
- **Вес:** 14,3 кг
- **Цена:** 212 000 рублей (3440 $)

EvoPC Smaug

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X99 Express
- **Процессор:** Intel Core i7-5960X (8 ядер, 3–3,5 ГГц)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR4-3000 (Kingston HyperX Predator)
- **Видеокарта:** 4x ASUS GeForce GTX 980 Ti Strix OC Gaming (1216–1317/7200 МГц, 6 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** 2x 960 ГБ Kingston HyperX Savage (SSD) в RAID 0
- **Блок питания:** 1300 Вт
- **Габариты:** 51,2x48x22см
- **Цена:** 903 500 рублей

ИДЕАЛ

Тестирование игрового компьютера MSI Aegis Ti

Игровые компьютеры сегодня делают все кому не лень. Только вот ничего интересного в таких системах, как правило, нет. Базовый набор железа, если повезет, то аккуратная сборка… и всё. MSI к производству компьютеров отнеслась с куда большей ответственностью. Необычные корпуса, нестандартная сборка, куча софта и, конечно же, топовое железо. Об одной из таких систем мы сегодня и расскажем – на тестах MSI Aegis TI, мини-компьютер с двумя GeForce GTX 1080 и топовым Core i7.

Встречаем

Поставляется компьютер просто: коробка, кабель питания, инструкция и диск с драйверами. Зато сама система впечатляет. По размерам она немногим уступает обычному Middle Tower, но скомпонована очень необычно. Корпус стоит на мощной подставке, заметно наклонен вперед и лично нам с виду напомнил шлем какого-то трансформера из одноименного фильма.

Сделано и собрано все качественно. В основе лежит мощная металлическая рама, обшитая пластиковыми панелями с кучей вентиляционных прорезей и небольшим окошком на левом боку. Лицевая часть оформлена пластиковой панелью с причудливой выштамповкой, красной металлической решеткой вентиляции и шестью светящимися полосками. Что интересно, сзади есть мощная металлическая ручка, за которую компьютер можно переносить. Зачем? Дань моде на западные LAN-пати.

Что же касается управления, то на крыше, ближе к передней панели, стоит кнопка питания, а прямо по центру лицевой части расположена клавиша автоматического разгона, замаскированная под логотип MSI. Тут же расположены и все внешние разъемы: пара 3,5-мм джеков на гарнитуру, два USB 3.1 Gen 1 (с поддержкой быстрой зарядки MSI Super Charge), новомодный USB 3.1 Gen 2 Type-C и сквозной HDMI для подключения VR-гарнитур. Естественно, хватает разъемов и на задней панели ввода/вывода. Тут и по четыре USB третьей и второй версий, и все еще полезный PS/2, и LAN с Wi-Fi на 5 ГГц, обслуживаемые чипами Killer, и, разумеется, выходы на многоканальную акустику.

Начинка

Но самое интересное у компьютера внутри. Начнем с того, что скомпонована система необычно – поначалу было не понятно, как вообще добраться до начинки. Под боковыми стенками и крышей, по сути, сокрыт металлический ящик, разбитый на два независимых отсека. В нижнем, за сдвижной крышкой, спрятано

основное железо. А в верхнем, перпендикулярно столу, разместились две видеокарты.

Мало того, Aegis Ti крайне необычен еще и с чисто технической точки зрения. Так, материнская плата (на базе Z170 Express) сделана четко под размер нижнего отсека – 32 см в длину и 16 см в ширину. Вдобавок она сочетает в себе как обычные настольные, так и чисто ноутбучные технологии. Например, тут распаян обычный LGA1151, в котором трудится топовый Intel Core i7-6700K. Но работает он в паре не с настольной, а с ноутбучной DDR4 на 2400 МГц. Причем два слота под нее стоят рядом с сокетом и, как в ноутбуках, параллельно материнке. А вот еще два разъема под память находятся на оборотной стороне чипсета. Тут же разместилась и пара портов M.2. MSI установила в них NVMe-накопители на 256 ГБ и объединила в Super RAID 4 со скоростью до 3 ГБ/с.

Необычно MSI решила и вопрос с классическими винчестерами. В дальнем конце стойки, на которой стоит сам компьютер, разместили два 3,5-дюймовых отсека, в один из них в нашей версии уже был вставлен HDD на 2 ТБ. На стенке верхнего отсека (где стоят видеокарты) сделали три посадочных места под 2,5-дюймовые накопители. Правда, в нашем случае провода были подведены только к одному слоту, сказалось ограничение самой материнки. SATA-разъемов у нее всего четыре штуки: два отданы на 3,5-дюймовые отсеки, и по одному – на 2,5 дюйма и привод Blu-ray.

Еще одна интересная деталь – то, как тут подключены видеокарты. Чтобы расположить их параллельно материнке, MSI использовала плату-переходник с одного на два PCIe x16. Переживать по поводу такого решения не стоит. Да, видеокарты делят один слот, но, с учетом возможностей Z170 Express, даже в раздельных разъемах они все равно работали бы по схеме x8+x8. Что же касается самих видеокарт, то это разогнанные MSI GeForce GTX 1080 Gaming X 8G. Под GPU Boost они берут частоту в 1847 МГц, а в Aegis Ti еще и соединены новым высокоскоростным SLI-мостиком, представленным NVIDIA специально под выход Pascal.

В работе

Удивительно, но, несмотря на плотную и богатую компоновку, железо под нагрузкой работает на вполне обычных температурах. Видеокарты прогреваются до стандартных 76 градусов, а процессор даже под LinX держится на уровне 85 градусов и честно работает на 4,2 ГГц.

Секрет такого поведения – в грамотной системе охлаждения (Silent Storm Cooling 3). Во-первых, каждый отсек построен по принципу турбины, то есть на входе и выходе стоит по вентилятору. Во-вторых, за отвод тепла от кристалла отвечает не обычный кулер, а система водяного охлаждения с симпатичным, но, правда, никому не видным логотипом-драконом. В-третьих, блок питания (на 850 Вт) убран в подставку и не греет пространство вокруг материнки.

Как ни странно, при такой хитрой и довольно запутанной схеме Aegis Ti – один из самых тихих компьютеров на нашей памяти. Чтобы расслышать звук вентиляторов, надо натурально приложить ухо к корпусу. И это мы еще говорим о самом громком режиме OC Mode, когда кристалл работает на частоте 4,6 ГГц, а видеокарты

трудятся на 1847 МГц. А ведь у компьютера есть еще и «тихий режим», активирующийся нажатием клавиши на передней панели. В нем платы падают до 1822 МГц, а процессор опускается до номинальных 4,2 ГГц. Температуры, правда, получаются выше. GTX 1080 добираются почти до 80 градусов.

Понятное дело, с такой начинкой компьютер тянет игры в любых настройках и разрешениях. На Full HD он легко раскрывает 144-герцовые матрицы, а в 4K вплотную подбирается к заветным 60 fps.

Софт

MSI перетащила в Aegis Ti почти все свои ноутбучные разработки.

За звук здесь отвечает мощная утилита Nahimic 2. В ней можно настроить уровень баса, поджать динамический диапазон, выделить в сцене голоса, поиграть с ползунками эквалайзера и даже включить виртуальный суррaунд. Также Nahimic управляет микрофоном: на лету можно подчистить голос и прибрать шумы. Это работает не только с Windows, но и с XSplit Gamecaster, на который по традиции дается 12-месячная премиумная лицензия.

Еще одна фишка программы: она позволяет назначить на горячие клавиши заранее записанные звуковые файлы. К примеру, в чат одной кнопкой можно кидать какие-нибудь победные крики или запрос помощи. А еще в Nahimic встроен звуковой радар, указывающий на экране, с какой стороны раздался выстрел.

Есть тут софт и для сетевых чипов. Привычный уже Killer Network позволяет протестировать соединение и распределить приоритеты между программами, чтобы во время игры какой-нибудь Skype не отъел половину трафика.

Добавили в Aegis Ti и совершенно новую утилиту Dragon Eye, выводящую поверх игр окошко с YouTube- или Twitch-трансляцией. Звучит довольно странно, но помогает скоротать время в ожидании очередного рейда.

И наконец, у Aegis Ti есть самый настоящий «командный центр» (MSI Gaming Center), где собрали сразу несколько мини-программ. Тут есть настройка подсветки корпуса (Mystic Light), разные пресеты для дисплея, мониторинг основных параметров системы и даже система профилей, позволяющая подгружать наборы настроек в зависимости от запущенной игры.

●●●

Aegis Ti – один из самых интересных компьютеров на нашей памяти. И примечателен он не только нестандартными техническими решениями, но и, так сказать, чисто потребительскими свойствами. Необычный корпус, тихая система охлаждения, топовое железо, полезный софт и, что немаловажно, простор для будущего апгрейда. При желании всегда можно и видеокарты поменять, и жесткие диски, и даже текущий Skylake на Kaby Lake сменить. Одним словом – идеал. ● *Дмитрий Колганов*

СУРОВАЯ МЕХАНИКА

Тестирование игровой клавиатуры HyperX Alloy FPS

HyperX продолжает удивлять. Мало того, что она почти захватила рынок гарнитур, так теперь еще и покушается на сегмент клавиатур! Ну а раз так, давайте посмотрим, что нас ждет.

Что тут у нас?

Поставляется клавиатура в небольшой коробке, в которой мы нашли классный матерчатый чехол для переноски, инструмент для снятия клавиш и целый набор красных колпачков на кнопках **WASD** и **1**, **2**, **3**, **4**.

Занятно выглядит и сама клавиатура. Прежде всего – она очень маленькая. У нее нет рамок вокруг клавиш, а корпус, по сути, превращен в подставку для клавиш. То есть это просто стальная пластина с пластиковой основой. Весит она почти килограмм и цепляется за стол четырьмя резиновыми накладками. Есть и подставки, невысокие, зато прорезиненные и с мощным фиксатором.

В деле

Сами клавиши построены на механических триггерах Cherry MX. Тех самых, что смачно щелкают, мгновенно возвращаются в исходное положение и выдерживают до пятидесяти миллионов нажатий. Еще один их плюс: кнопки не знакомы с понятием гостинга. К каждой клавише подведена своя дорожка, и можно зажать хоть все кнопки разом – сработают. Правда, в HyperX это опция включается отдельно, комбинацией **Fn+Delete**.

На сочетания с **Fn** подвешено также управление звуком, мультимедиа, отключение клавиши **Windows** и выбор варианта подсветки. Последняя может гореть постоянно, мигать, следить за нажатиями клавиш и подсвечивать игровой блок **WASD**. На этом с дополнительными возможностями все – ни макросов, ни софта у клавиатуры нет. Отметим только USB на корпусе – для зарядки мобильной техники.

Впрочем, как показали тесты, для игр этого хватает. Правда, надо привыкнуть к сокращенному расстоянию между клавишами, а в остальном садись и работай.

●●●

В общем, первая клавиатура HyperX не поражает возможностями, но претензий к ней нет. Это отличная механика, с хорошей яркой подсветкой и необычным формфактором. Отдельно отметим, что купить ее можно как с чисто игровыми переключателями Cherry MX Red и Brown, так и с более «рабочими» Cherry MX Blue.

● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 104 шт.
- **Тип кнопок:** Cherry MX Blue/Red/Brown
- **Количество одновременно нажатых клавиш:** не ограниченно
- **Материалы:** пластик/металл
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** подсветка
- **Цена на декабрь 2016 года:** 9000 рублей (145 $)

В ОЖИДАНИИ ZEN

Игровой компьютер Edelweiss MSI Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материнская плата:** MSI 970A Gaming Pro Carbon
- **Процессор:** AMD FX-8370 (4 ядра, 4–4,2 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Fury
- **Видеокарта:** 2x MSI Radeon RX 480 Gaming X 8G (1316/8100 МГц, 8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 240 ГБ Kingston SSDNow SUV400S37240G
- **Жесткий диск:** 1 ТБ Seagate ST1000DM003-1SB102
- **Связь:** LAN
- **Корпус:** Cooler Master MasterCase Maker 5
- **Охлаждение процессора:** Cooler Master MasterLiquid Pro 240
- **Разъемы (спереди):** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Разъемы (сзади):** PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.1, LAN, аудио
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** DVD-RW
- **Габариты:** 46x23,5x46 см
- **Цена на декабрь 2016 года:** 131 000 рублей (2110 $)

Совсем скоро AMD должна представить архитектуру Zen под AM4. Ну а мы тем временем решили достойно проводить текущее поколение и протестировать компьютер Edelweiss, собранный на 970-м чипсете.

Внутри

Поскольку начинка у нас сегодня необычная, с нее и начнем. В основе лежит материнка MSI 970A Gaming Pro Carbon, оформленная в черном цвете и украшенная вставками «под карбон». Если не считать отсутствия NVMe, она почти не отличима от конкурентов на **Intel**. Поддерживает USB всех версий, оснащена шестью SATA Rev. 3 и одним M.2, а также под завязку напичкана фирменными технологиями **MSI**.

За звук отвечает второй Nahimic, за сеть – чип Intel с мощной программой распределения приоритетов, ну а чисто для игр есть утилита Dragon Eye, которая выводит поверх приложений видео с YouTube и Twitch. Управляет же всем один из топовых процессоров AMD – FX-8370. Это полноценный четырехъядерник на архитектуре Vishera. Работает он на частотах от 4 до 4,3 ГГц и интересен тем, что на один конвейер у него стоят по два вычислительных блока, что в сумме дает восемь, так сказать, физических потоков.

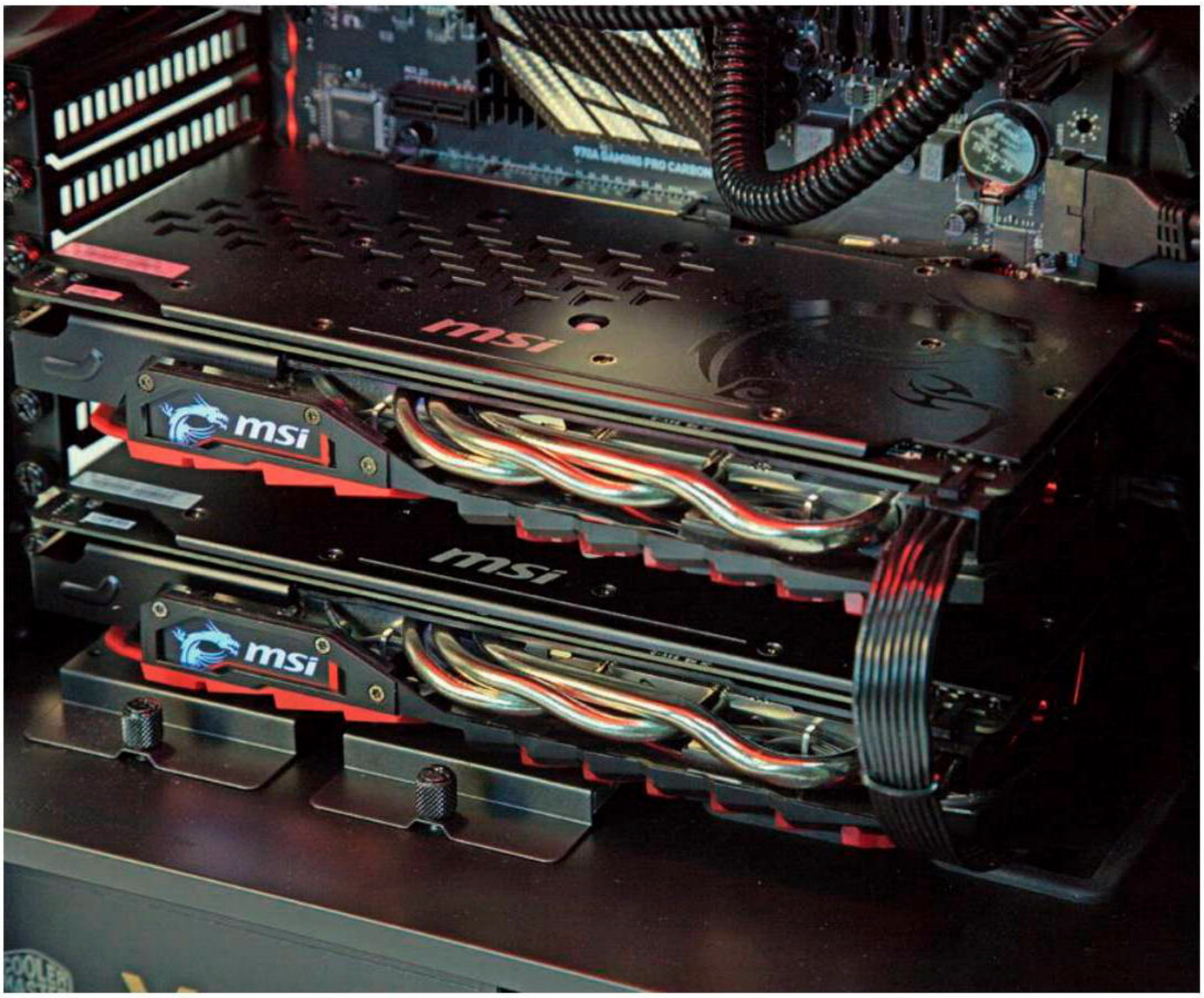
Наконец, главный козырь системы – это пара Radeon RX 480 в версии MSI Gaming X. Работают они на слегка повышенных частотах и охлаждаются уже знакомой нам системой Twin Frozr VI. А это мощный алюминиевый радиатор, пять трубок и две здоровые вертушки, которые запускаются только под нагрузкой при температуре выше шестидесяти градусов.

Что же касается остальных компонентов, то есть еще киловаттный блок Cooler Master V1000, 16 ГБ DDR3, твердотельник на 240 ГБ и жесткий диск на терабайт.

Охлаждение

Интересно, что почти все железо охлаждается штатными вертушками. Видеокарты работают с родными вентиляторами, а за продув корпуса отвечают три крутилки на 140 мм – две спереди и одна сзади. А вот на процессор бросили тяжелую артиллерию. За его работу отвечает водяная система Cooler Master MasterLiquid Pro 240 со здоровым радиатором и двумя вертушками по 120 мм.

И пара слов о корпусе. Это **MasterCase Maker 5** от Cooler Master. Сделан он удобно. Передняя и верхняя панели легко снимаются, открывая доступ к вентиляторам, а спереди есть четыре выхода на USB, двухпозиционный реостат и кнопка выключения подсветки.



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)			
Настройки	Ultra HD 4K	QHD	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege			
Ultra	28,8	57,8	85,3
Tom Clancy's The Division			
High	37,7	61,7	71,4
Maximum	33,0	52,8	61,9
Steep			
Maximum	47	59	60
Watch Dogs 2			
Very High	26,3	42,9	47,9
Rise of the Tomb Raider			
High	30,7	48,3	56,8
Very High	23,9	40,3	47,9

Последняя, кстати, выдержана в едином стиле. Красным светится и сам корпус, и видеокарты, и даже материнская плата. В общем, красиво, да и по качеству сборки видно, что компьютер сделан на совесть: ни одного болтающегося провода или криво установленного диска.

Давайте теперь посмотрим, как система работает.

В работе

По синтетическим тестам придраться не к чему. Процессор под нагрузкой у нас прогревался до 80°C, а видеокарты не поднимались выше 76°C. Правда, в некоторых играх ведомая плата работала на 800 МГц, в то время как ведущая всегда держала номинальные частоты.

Впрочем, не будем ругаться. CrossFire поддерживается почти всеми современными играми и дает ощутимую прибавку производительности. Кроме того, AMD-связка интересна еще тем, что у RX480 стоит 8 ГБ памяти, а это крайне полезно на разрешениях QHD и 4K.

Если придерживаться более конкретных цифр, то в играх система показывает себя на уровне связки Core i5 и хорошо разогнанной GTX 1070. То есть в Full HD почти все проекты берут 60 fps, а в QHD добираются до 50 fps.

Несмотря на необычность, сборка на базе AMD до сих пор актуальна. Мало того, если ее сравнивать с аналогичной системой на Intel/NVIDIA, то по производительности разницы почти нет. Не уступает AMD и по части второстепенных функций. Наборы портов, сетевые и звуковые модули – все то же самое, не хватает только NVMe для накопителей.

Что касается конкретно нашей сборки, то компьютер «Эдельвейс» собрала на отлично. Несмотря на довольно плотную компоновку и немалый TDP процессора, компания не допустила ни единой ошибки. ● *Дмитрий Колганов*

ПОЧТИ ВЕЧНЫЙ

Светодиодный проектор LG PF1500G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Система проекции:** DLP
- **Разрешение:** 1920x1080, 60 Гц, поддержка 3D Stereo
- **Размер проецируемого экрана:** 30–120 дюймов
- **Оптическое увеличение:** до 1,1
- **Яркость:** 1400 лм
- **Коррекция изображения:** по вертикали/горизонтали
- **Ресурс светодиодов:** 30 000 часов
- **Разъемы:** композитный, компонентный, D-sub (VGA), 2x HDMI (MHL), 3,5-мм джек, S/PDIF, USB
- **Комплектация:** кабель питания, пульт ДУ
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, два встроенных динамика на 3 Вт
- **Размеры:** 22x13,2x8,4 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена на декабрь 2016 года:** 75 000 рублей (1200 $)

Многие считают, что основная проблема проекторов – это необходимость менять лампы. Работают они в среднем четыре-пять тысяч часов, менять их дорого... в общем, проще купить телевизор. И хотя мы с такими утверждениями не совсем согласны, все-таки пять тысяч часов – это немало, но мы вас услышали и сегодня расскажем о проекторе, в котором теоретически никогда не придется менять лампы.

На тестах у нас **LG PF1500G**, пока еще довольно редкий представитель светодиодного семейства. Давайте посмотрим, насколько он хорош в деле и годятся ли светодиоды для игр.

Внешний вид

Поставляется проектор достойно: красивая коробка, куча инструкций, диск с руководством, несколько переходников на аналоговые источники, ну и, конечно, сам проектор.

Для модели Full HD он непривычно маленький – 22 сантиметра в длину и около 13 см в ширину. Отчего так? Во-первых, тут внешний блок питания. Во-вторых, нет лампы, а значит, и мощной системы охлаждения.

Собран PF1500G качественно. Корпус сделан из приятного гладкого пластика, крыша текстурирована мелкой точкой, а на днище есть крепления для штатива и пара широких резиновых ножек. Одна из них выдвигается и приподнимает проектор на полтора сантиметра.

Понравился нам и набор разъемов. Есть выход на наушники и оптику, пара аналоговых видео- и аудиовходов, VGA для старых компьютеров, USB для флэшек и два HDMI, один из которых дружит с телефонным MHL.

Управление

На самом проекторе есть кольцо фокусировки, слайдер оптического увеличения и небольшой джойстик-кнопка, позаимствованный у мониторов и телевизоров LG. Есть в комплекте и обычный пульт управления – качественный, из гладкого пластика и с резиновыми кнопками.

Меню же очень напоминает телевизионное: есть настройки звука, картинки и таймера отключения. Из необычного отметим несколько моментов. Для начала, в проектор встроен модуль Wi-Fi с поддержкой WiDi и Miracast. То есть можно напрямую подключать телефоны на Android или ноутбуки с чипами Intel. Сразу скажем, для игр беспроводной вариант не годится (задержки слишком велики), но фильмы и фотографии смотреть удобно.

Кроме того, их можно загружать с USB-флэшек и жестких дисков. Проектор знаком с подавляющим большинством видеоформатов и оснащен толковым плеером, умеющим и звуковые дорожки переключать, и субтитры показывать.

ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

Обычный монитор позволит вам в деталях рассмотреть персонажей, широкоформатный экран захватит еще и немалую долю окружения, но лишь с помощью проектора вы сможете перенестись в игру и оказаться рядом с любимыми героями. Представьте, что вы играете в «Uncharted 4: Путь вора» на экране кинотеатра! Проектор – то самое устройство, которое способно превратить в кинотеатр вашу квартиру. И самое главное: для этого не требуется много места или куча громоздкой аппаратуры – иной проектор занимает минимум места и весит всего пару килограммов.

Ну и еще один жирный плюс – встроенный модуль Bluetooth. К нему можно подключить любую гарнитуру или акустику. А это, как вы понимаете, здорово облегчает процесс коммутации – не надо тащить еще один провод к колонкам.

В работе

Чисто технически все просто: перед нами DLP-система с матрицей Full HD. Необычна в ней только светодиодная подсветка. Плюсов у нее довольно много. Она работает почти в шесть раз дольше обычной лампы, значительно быстрее зажигается и, что немаловажно, не требует мощной системы охлаждения. А последнее означает отсутствие шума.

А вот по яркости светодиоды пока уступают лампам. В нашем случае проектор выдает 1400 лм. Немного, но, как показала практика, этого хватает. С двух с половиной метров проектор разворачивает картинку почти в восемьдесят дюймов, а с трех выдает около ста двадцати. Запаса яркости хватает на то, чтобы в пасмурную погоду даже шторы на окнах не опускать.

Приличное у проектора и качество картинки. По нашим замерам, проблемы есть на оттенках красного, но при этом проектор охватывает почти 90% пространства sRGB, а ΔE00 у него равна 0,3, что неплохо даже для обычного монитора.

На практике это означает следующее. С фильмами проблем нет вообще. Хорошо выглядят не только яркие мультики, но и сложные картины вроде «Игры престолов» или «Властелина колец».

Похожая ситуация и с играми. Даже в **Dying Light** проектор неплохо вытаскивает ночные сцены, а уж в **FIFA 17** или **Rise of the Tomb Raider** картинка почти не отличима от той, что выдает обычный монитор.

А вот за что LG мы все же поругаем, так это за странные предустановки цветов. Единственный рабочий пресет – это «кино», прочие грешат либо заваленными цветами, либо неестественно холодной гаммой. Отметим и очень маленький зум – всего 10%.

По качеству и яркости изображения проектор уступает ламповым конкурентам за ту же цену. Но это не значит, что PF1500G хуже, тут очень многое решают второстепенные факторы.

Во-первых, PF1500G почти не греется и не шумит. Во-вторых, огромное количество портов и беспроводных технологий позволяют не особенно волноваться о разводке проводов. В-третьих, PF1500G настолько маленький, что без труда помещается на спинке дивана и без проблем влезает в обычный рюкзак, что весьма полезно при поездках на дачу. Ну и в-четвертых, огромный ресурс светодиодов в будущем сэкономит примерно 60 000 рублей, которые пришлось бы потратить на лампы. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

Подешевевшие процессоры **Intel** семейства **Skylake** выбили красного конкурента из категории «Дешево и сердито». Дуэт из **Pentium Dual-Core G4500** и материнской платы **MSI B150 PC MATE** обходит по производительности комплект **AMD** аналогичной стоимости. К тому же сокет **LGA1151** открывает широкие возможности для дальнейшего апгрейда системы.

Видеокарты с чипами **NVIDIA** тоже сбросили в цене и стали лучшим выбором по отношению цена/производительность во всех категориях. Даже относительно недорогая **MSI GTX 1050 2G OC** из «Дешево и сердито» способна на многое. А мечта многих геймеров, **GeForce GTX 1070**, теперь доступна начиная с конфигурации «Все на максимум».

Материнская плата **MSI Z170A KRAIT GAMING 3X**, как и полагается игровой железке, круто выглядит, всячески намекает на оверклокинг и обладает немалым количеством опций, специально ориентированных на геймеров. С ее помощью можно ощутимо подтянуть возможности «Все на максимум» и «Займи, но купи!», сэкономив на малополезных в большинстве случаев аксессуарах топовых материнских плат.

Компания **SVEN** постепенно обновляет уже ставшую классикой на нашем рынке линейку акустических систем для компьютеров. Помимо посвежевшего внешнего вида, большинству моделей добавили автономности. Например, комплект **SVEN MS-302** из «Накопил!» имеет возможность работать в качестве FM-радио и MP3-плеера. А колонки **SVEN SPS-721** из конфигурации «Смерть тормозам» поддерживают Bluetooth-соединение.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4500 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4630 ($76)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	480 ($7,9)
Материнская плата: MSI B150 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.1, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5620 ($92,2)
Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	2100 ($34,5)
Видеокарта: MSI GTX 1050 2G OC (NVIDIA GeForce GTX 1050, 1404–1518/7008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	8810 ($144,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300 ($54,2)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1640 ($27)
Блок питания: Thermaltake Litepower 550W, LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2310 ($37,9)
Системный блок:	28 890 ($474)
Замена ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	3100 ($50,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	370 ($6,1)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	2100 ($34,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1530 ($25,1)
Со всеми наворотами:	35 990 ($590,4)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1040 ($17,1)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1470 ($24,2)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($36,1)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	7240 ($118,8)
С периферией:	47 940 ($786,5)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	10 070 ($165,2)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	480 ($7,9)
Материнская плата: MSI B150 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR4-2133 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.1, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5620 ($92,2)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4200 ($68,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-N105TOC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 1050Ti, 1316-1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	11 530 ($189,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300 ($54,2)
Корпус: Aerocool V2X (ATX, 92 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1760 ($28,9)
Блок питания: Thermaltake Litepower 550W, LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2310 ($37,9)
Системный блок:	39 270 ($644,2)
Замена ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3860 ($63,4)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	370 ($6,1)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5090 ($83,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1530 ($25,1)
Со всеми наворотами:	50 120 ($822,2)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1290 ($21,2)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2240 ($36,8)
Колонки: SVEN MS-302 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц)	3150 ($51,7)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	8490 ($139,3)
С периферией:	65 290 ($1071,1)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 850 ($276,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	850 ($14)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170-HD3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7290 ($119,6)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4200 ($68,9)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-3GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	16 700 ($274)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300 ($54,2)
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2380 ($39,1)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-600AH2NK (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3520 ($57,8)
Системный блок:	55 090 ($903,8)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	730 ($12)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX1060-O6G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620-1873/8208 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	4970 ($81,6)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2800 ($46)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1530 ($25,1)
Со всеми наворотами:	65 120 ($1068,3)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($24,5)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2390 ($39,3)
Колонки: SVEN SPS-721 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	5410 ($88,8)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B2 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	10 850 ($178)
С периферией:	85 260 ($1398,7)

Монополия

Когда вы будете читать эти строки, компания **Intel** уже официально анонсирует свои новые процессоры семейства **Kaby Lake**, еще понизит цены на предыдущее поколение **Skylake** и окончательно вытолкнет процессоры AMD из бюджетного сегмента. К слову сказать, столь ожидаемый поклонниками марки **AMD Zen** и сокет **AM4** также представлены во вполне себе работоспособном железе и радуют результатами предварительных бенчмарков. Но сроки их массового появления на прилавках магазинов пока неизвестны.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
23.12.16, по курсу
$1 = 60,96 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	17 630 ($289,3)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	850 ($14)
Материнская плата: MSI Z170A KRAIT GAMING 3X (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3600 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, USB 3.1, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	9710 ($159,3)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4200 ($68,9)
Видеокарта: PALIT PA-GTX1070 DUAL 8G, NE51070015P2-1043D (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1506–1683/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	27 490 ($451)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300 ($54,2)
Корпус: Thermaltake View 27 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	4020 ($66)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-600AH2NK (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3520 ($57,8)
Системный блок:	70 720 ($1160,2)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	730 ($12)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	2800 ($46)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	5090 ($83,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1530 ($25,1)
Со всеми наворотами:	80 870 ($1326,7)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2420 ($39,7)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	2690 ($44,2)
Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц)	6120 ($100,4)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	11 460 ($188)
С периферией:	103 560 ($1698,9)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,4–4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	22 220 ($364,6)
Deepcool ICE BLADE PRO v2.0 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	2600 ($42,7)
Материнская плата: MSI Z170A KRAIT GAMING 3X (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3600 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, SATA Express, PS/2, USB 3.1, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	9710 ($159,3)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	7000 ($114,9)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	28 430 ($466,4)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3300 ($54,2)
Корпус: Aerocool Dead Silence 230 Black Edition (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	6180 ($101,4)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3730 ($61,2)
Системный блок:	84 700 ($1389,5)
Замена ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3640 ($59,8)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6680 ($109,6)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 850 EVO MZ-75E250BW (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 540 МБ/с)	7460 ($122,4)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2190 ($36)
Со всеми наворотами:	104 670 ($1717,1)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5590 ($91,7)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($97,3)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35–25 000 Гц)	9700 ($159,2)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	13 180 ($216,3)
С периферией:	139 070 ($2281,4)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	25 860 ($424,3)
Кулер: Deepcool ICE BLADE PRO v2.0 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	2600 ($42,7)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Ultra Gaming (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, U.2, 2x SATA Express, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, 2x Mini DisplayPort, S/PDIF, аудио)	12 810 ($210,2)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14R	7000 ($114,9)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX1080-8G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1607–1733/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	47 390 ($777,4)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	7020 ($115,2)
Корпус: Fractal Design Define R5 Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	8030 ($131,8)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-700AH2NK (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4200 ($68,9)
Системный блок:	114 910 ($1885,1)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5630 ($92,4)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1A2400C14	6680 ($109,6)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2280 ($37,5)
Установка SSD: 512 ГБ Plextor S2 PX-512S2G (M.2 2280, запись – 480 МБ/с, чтение – 520 МБ/с)	11 410 ($187,2)
Со всеми наворотами:	140 910 ($2311,6)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5590 ($91,7)
Клавиатура: RAZER DeathStalker Chroma (проводная, 114 клавиш, подсветка)	7990 ($131,1)
Колонки: SVEN BTR5-10 (5.1, 135 Вт, 40–20 000 Гц)	11 045 ($181,2)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B2 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	14 410 ($236,4)
С периферией:	179 945 ($2951,9)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	123 505 ($2026,1)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 690 ($175,4)
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	27 090 ($444,4)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	35 670 ($585,2)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784-1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	114 680 ($1881,3)
SSD: 1 ТБ OCZ RVD400-M22280-1T (M.2 2280, запись – 1550 МБ/с, чтение – 2600 МБ/с)	47 640 ($781,5)
Жесткие диски: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	30 260 ($496,4)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($79,6)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	28 890 ($474)
Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD)	15 640 ($256,6)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	12990 ($213,1)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7020 ($115,2)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	42 150 ($691,5)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HE (IPS, 27 дюймов, 2560 1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 2Вт)	69 150 ($1134,4)
Со всеми наворотами:	570 225 ($9354,1)

АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Как жаль, что прошли времена бумажных писем. Электронным сообщениям недостает романтики.

Почта «Игромании»

SEASONS OF HEAVEN – первый эксклюзив для Nintendo Switch

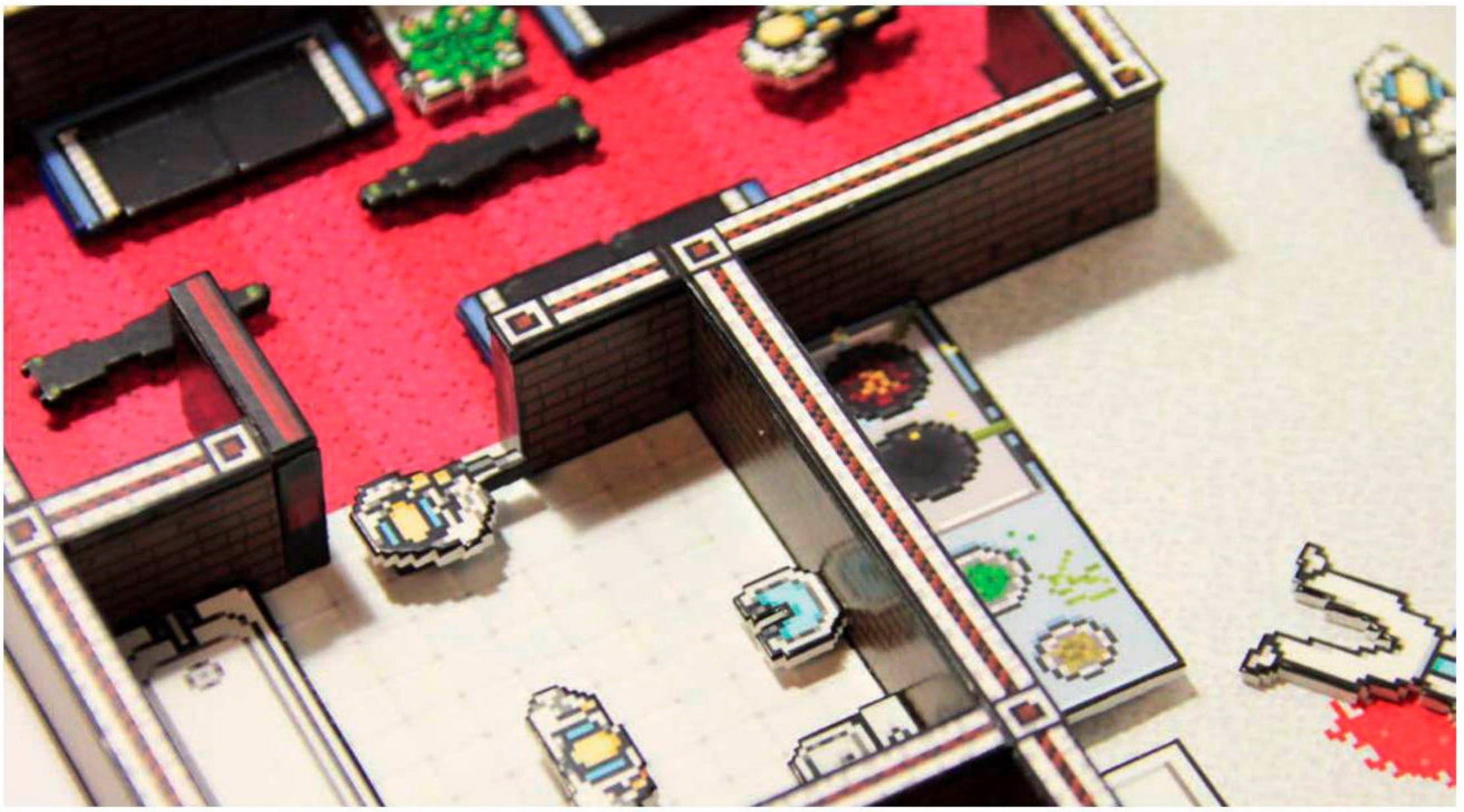
Письмо №1

Здравствуй, дорогая редакция! Очень давно хотел вам написать, и, наконец, родился повод. Сам я моряк, и игры для меня часть мер по сохранению человеческого облика посреди суровых будней, так что тема, которая заставила обратиться в вышестоящие инстанции (это я вас имею в виду), весьма для меня чувствительна. Да, я говорю об онлайн-активации! Это ЗЛО!!! Это не Диабло, не безумных диктаторов и прочую чепуху мы должны уничтожать. Наш враг, по крайней мере мой, – это онлайн-активация, и даже не столько она сама, сколько совершенно невменяемая необходимость ее время от времени повторять! Купил я как-то DA:I, GTA 5 и последний «Старкрафт», скачал, запустил, проверил в автономном режиме и довольный укатил в рейс. И не угадал, как вы поняли. Когда руки дошли до поиграть, оказалось, что надо снова в интернет. Вот только ближайший интернет через четыре месяца! Это был весьма болезненный опыт. Самая печаль в том, что такой опыт практически силой выталкивает меня на темную сторону пиратских репаков. И это при том, что есть Steam, где один раз в автономку вышел и играй сколько хочешь.

Итак, уважаемые знатоки, внимание, вопрос: мне кажется, что такая жесткая привязка игры к интернету есть продукт глупой жадности, а вам?
Дмитрий ОРЛОВ

Дмитрий, я сочувствую вам: длинный рейс, да еще и без игр, – чертовски тоскливо. Мне после вашего рассказа сразу вспомнились те бородатые времена, когда интернет был медленный и через модем. Брр… Тогда от примечания «Требуется подключение к интернету» на коробке с диском хотелось плакать. Но я уверяю, это не вселенский заговор и не чудеса невиданной жадности. С помощью привязки к интернету издатели пытаются защитить свое детище от пиратства, так гораздо проще осуществлять контроль. Забавно, что в вашем случае они добились обратного результата, склонив вас на «темную сторону». Еще интернет необходим в тех играх, где прогресс в одиночном режиме может как-то отражаться на мультиплеере. Во избежание проблем, с этим связанных, действительно лучше отдавать предпочтение Steam с его автономным режимом. Искренне надеюсь, что в будущем подобные неприятности обойдут вас стороной. Удачи!

ДАЖЕ ЕСЛИ СЛУЖИШЬ на таком красавце, все равно тянет поиграть во что-нибудь



Письмо №2

Сделал новую диораму по классной игре Hotline Miami. Кирилл КУЛИКОВ

Спасибо большое, это невероятно крутая работа! Будут еще – присылайте. Обязательно опубликуем!

Письмо №3

День добрый, работники «Игромании». В связи с недавним анонсом новой игровой консоли Nintendo Switch ко мне, как и ко многим другим, в душу закрадываются сильнейшие опасения. Как вы считаете, насколько сильно может повлиять выход на рынок консоли, что способна запускать полноценные, тяжеловесные игры в дороге? Насколько это важно для игровой индустрии в целом? Владислав РУХЛЯДЬЕВ

Сейчас сложно спрогнозировать, во что это выльется. Мне кажется, Nintendo Switch не вытеснит «полноразмерных» конкурентов с рынка, но точно найдет своего фаната. Ведь главная ее особенность в том, что можно начать играть дома на основной консоли, а потом сесть в самолет/машину/поезд и продолжить проходить полюбившуюся игру. Это как минимум удобно. К тому же интересные эксклюзивы на эту многообещающую портативку анонсируют уже сейчас. Однако вопросы все же остаются. Каков будет объем батареи будущей консоли, будет ли ее хватать? И комфортно ли будут чувствовать себя большие проекты на маленьком экранчике? Будем надеяться, что создатели Nintendo Switch учтут все нюансы. ■

И ПУСТЬ ВЕСЬ МИР ПОДОЖДЕТ! Главное, своими криками не отвлекать водителя от дороги

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. В этот раз это игра **Tyranny**, предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу post@igromania.ru. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Всем привет! В связи с тем, что 85% ответов абсолютно одинаковые, с одними и теми же ошибками, стало очень непросто определить победителя. Поэтому мы немножечко меняем концепцию конкурса. Отныне к правильному ответу нужно приложить свою фотографию с тем самым номером журнала, «Фотопамять» из которого вы отгадываете. Читаете на планшете или телефоне – не беда, фотографируйтесь с вашим гаджетом, лишь бы на экране можно было различить страничку с конкурсом. И да, красота фотографии при прочих равных может помочь вам победить!

Мозговой штурм

Итоги года

УЗНАЙ ИХ ВСЕ!

Сегодня у нас приз всего один, зато какой! Есть за что побороться. Чтобы стать победителем в этом конкурсе, вам надо точно назвать, фрагменты из скриншотов каких игр мы разместили ниже, и приложить к правильным ответам свою фотографию с этим номером журнала. Отправить ответы и фото нужно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 февраля.*

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ПРИЗ

Профессиональная аналоговая игровая гарнитура **Sound BlasterX H5 Tournament Edition** (http://creative.ru)

Подведение итогов конкурсов за №12/2016

Фотопамять №1

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Sid Meier's Civilization
2. Civilization: Call to Power
3. Civilization for Windows
4. Sid Meier's Civilization IV
5. Civilization II
6. Sid Meier's Civilization VI
7. Sid Meier's Civilization III
8. Sid Meier's Civilization V

ПОБЕДИТЕЛЬ
Дмитрий СУХАНОВ

ПРИЗ
Игровая мышь
A4Tech Bloody T7 Winner
(http://merlion.com/)

Фотопамять №2

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Sid Meier's Gettysburg!
2. Red Orchestra: Ostfront 41–45
3. Kingdom Come: Deliverance
4. Age of Empires III
5. Zeus: Master of Olympus
6. Assassin's Creed 2
7. Crusader Kings II: Conclave
8. The Oregon Trail

ПОБЕДИТЕЛЬ
Виталий КОЛОШУК

ПРИЗ
Игровая мышь
A4Tech Bloody Terminator TL9
(http://merlion.com/)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Фотопамять, февраль»**).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, год рождения и населенный пункт, в котором вы живете, и приложить вашу фотографию с этим номером «Игромании»**..
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

Евгений Пекло

КОРОБОЧНАЯ МАГИЯ

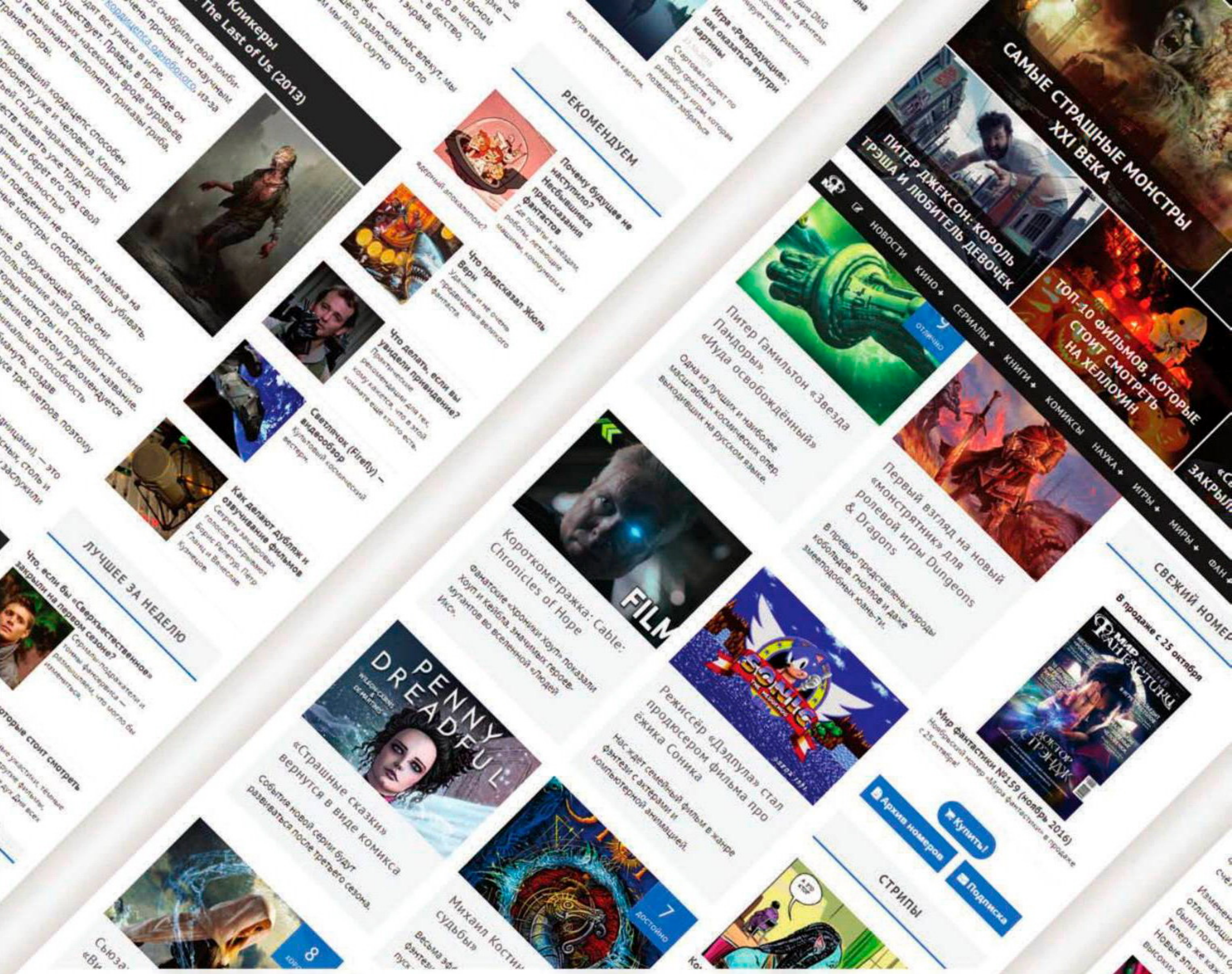
Как обложки помогали продажам игр

На рубеже тысячелетий интернет был роскошью. Информацию об играх можно было почерпнуть в основном из журналов, а вместо Steam основным источником развлечений были барыги на радиорынках и в подземных переходах. Игры выбирались в основном по обложке – потому что, когда мы не знаем, как правильно выбирать, решающую роль играет первое впечатление. Изредка это даже работало и обложка давала адекватное представление об игре. Например, коробочка с каким-нибудь «Затерянным миром» обещала сказочные строения и марширующих чудиков, и после запуска мы примерно это и получали. Правда, тут уже выяснялось, что играть в «Затерянный мир» не так весело, как представлялось в магазине. Впрочем, это, как говорится, совсем другая история.

Я помню это восхитительное предвкушение чего-то волшебного, когда ты, наконец, выбрал себе новый диск в магазине и спешишь домой с заветной коробочкой. И тут важно сказать – в моем случае пиратские диски его не давали. Только лицензия с хорошо продуманным дизайном, когда ты понимал, что стал обладателем *вещи*, а не наспех сделанного в подвале ширпотреба. Игры с хорошо сделанной обложкой обладали магией! Маркетологи в те годы не мудрствуя лукаво ставили в журнал рекламу, на которой было изображено… что? Правильно. Коробка игры. И это работало! Именно благодаря такой рекламе я купил свой первый диск с «Рыцарями и купцами» – и на несколько лет очень плотно подсел на «Каркассон».

С расцветом DVD, когда боксы (особенно у пиратов) стали непрозрачными, черными и вытянутыми, эпоха душевно оформленных дисков подошла к концу. Та DVD-эра переживалась мной как закат игровой индустрии: в новинки играть не хотелось, душа жаждала неизведанных хитов прошлого. Возможно, во многом такой пессимизм возник потому, что коробочная магия сошла на нет: из каждого угла на тебя смотрели бездарно слепленные в крякнутом фотошопе обложки пиратских сборников. Безусловно, немалую роль сыграл и тот факт, что в двухтысячных начался активный переход всех жанров к 3D. Качественно делать еще не умели, да и железо, прямо скажем, не позволяло выдавать действительно красивую объемную картинку. На смену очаровательным спрайтам пришли мыльные текстуры, – мое чувство прекрасного отчаянно пыталось это «развидеть». Ну да хватит о грустном.

Сейчас коробочная магия постепенно возвращается – в виде коллекционных изданий. Конечно, не каждая коллекционка дышит волшебством игр тех далеких лет, да и товар этот из совершенно другой ценовой категории (во времена моего детства можно было купить себе слимбокс «Князя» по цене трех шоколадок и быть счастливым еще 2–3 месяца), но все равно коробки от игр снова радуют глаз. И это замечательно! ■



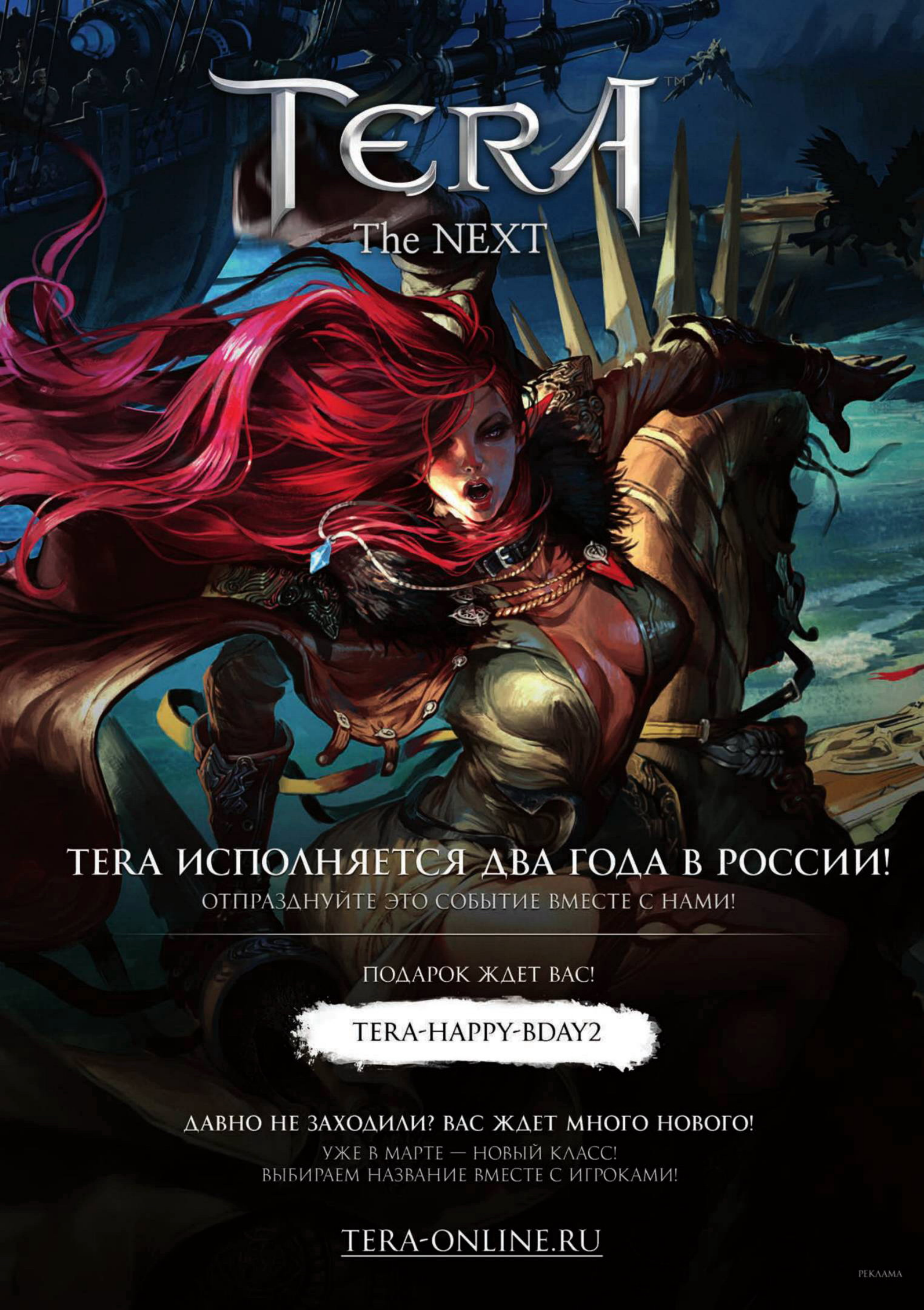
16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ
ФЭНТЕЗИ • ФИЛЬМАХ • ФЭНДОМЕ

НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО!
ОБЗОРЫ НОВИНОК — В ДЕНЬ ПРЕМЬЕРЫ!
СТАТЬИ — НЕ ТОЛЬКО ИЗ ЖУРНАЛА, НО И ЭКСКЛЮЗИВЫ!
ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ИЗ АРХИВА ЖУРНАЛА!
ОНЛАЙН-ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ПИСАТЕЛЯМИ!

КТО ОТЕЦ ДЖОНА СНОУ? МОЖЕТ ЛИ НЕГР БЫТЬ ШТУРМОВИКОМ? ЧТО ДУМАЕТ САПКОВСКИЙ О «ВЕДЬМАКЕ 3»? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»? МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.


TERA
The NEXT
TERA ИСПОЛНЯЕТСЯ ДВА ГОДА В РОССИИ!
ОТПРАЗДНУЙТЕ ЭТО СОБЫТИЕ ВМЕСТЕ С НАМИ!
ПОДАРОК ЖДЕТ ВАС!
TERA-HAPPY-BDAY2
ДАВНО НЕ ЗАХОДИЛИ? ВАС ЖДЕТ МНОГО НОВОГО!
УЖЕ В МАРТЕ — НОВЫЙ КЛАСС!
ВЫБИРАЕМ НАЗВАНИЕ ВМЕСТЕ С ИГРОКАМИ!
TERA-ONLINE.RU

РЕКЛАМА